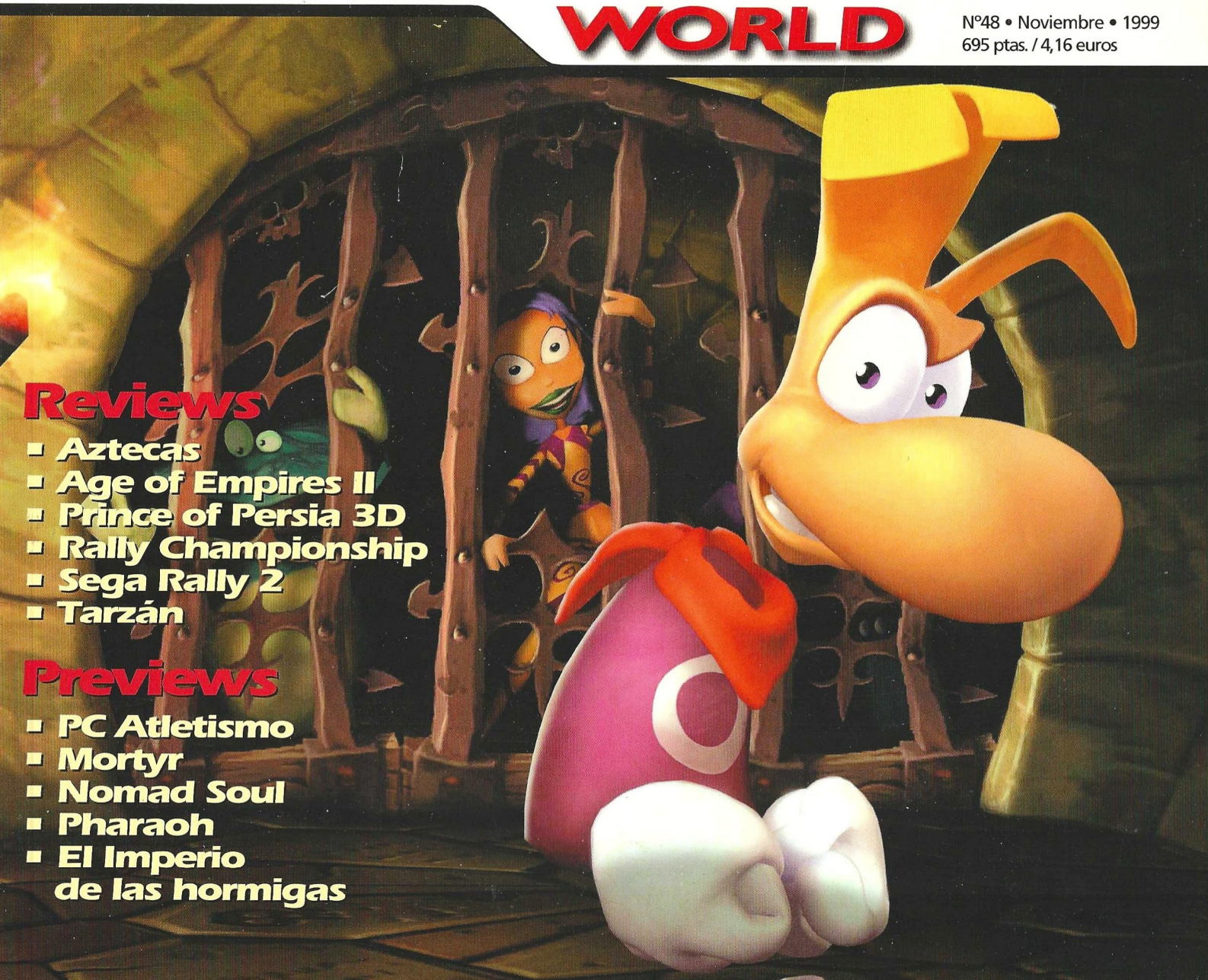
•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secrets Interactivos con pistas y estrategias para Outcast y Command & Conquer: Tiberian Sun

COMPUTER GAMING WORLD

Nº48 • Noviembre • 1999
695 ptas. / 4,16 euros



Reviews

- Aztecas
- Age of Empires II
- Prince of Persia 3D
- Rally Championship
- Sega Rally 2
- Tarzán

Previews

- PC Atletismo
- Mortyr
- Nomad Soul
- Pharaoh
- El Imperio de las hormigas

Rayman 2

Mágico mundo de color

8 424094 401017 00048
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

(1) Aviso: Este producto está diseñado para uso personal y privado. Copiar ó grabar ficheros de música para uso comercial o cualquier otro tipo sin previo acuerdo sobre derechos de autor, constituye o puede constituir una infracción de las leyes de Copyright. (2) Co-desarrollado por THOMSON, el MP3, es el formato de compresión más utilizado para referirse a música en Internet. (3) Incluidos en la tarjeta de memoria con el THOMSON Lyra. Oferta válida hasta el 31/12/99 ó hasta agotar existencias. CompactFlash® es una marca registrada de la SanDisk Corporation. ©1995-1999 RealNetworks, Inc. RealJukebox y RealNetworks son marcas registradas de RealNetworks, Inc.

CD MD @ mp3 >LYRa

Por fin puedes grabar toda la música que quieras y escucharla con calidad digital allí donde vayas. El THOMSON Lyra(1), conectado a tu ordenador, te permite crear tus grabaciones personales, fácil y rápidamente desde un CD, un MD e incluso desde Internet. Gracias al sistema MP3(2) y al software incluído RealJukebox®, en sólo 3 minutos podrás transferir 1 hora de música a la tarjeta de memoria CompactFlash® que se entrega con el Lyra. El más puro sonido digital ya es tuyo. Después, podrás llevarlo y escucharlo donde quieras.

No esperes más. Concédete la libertad. Llévate ahora un THOMSON Lyra y de regalo, 6 éxitos Virgin(3): Keziah Jones, Lene Marlin, Jarabe de Palo, Eliades Ochoa, Sin y Líquido.

www.thomson-lyra.com

THOMSON

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrún, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita

Editorial América Ibérica
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Varias de cal y arena

Pocas veces me habré alegrado tanto de haberme equivocado, como cuando vi por primera vez el número 1 colocado en la moto de Alex Crivillé después de que éste –con más problemas de los previstos en un principio, eso sí– se alzara con el primer título de la categoría reina del motociclismo para nuestro país. Tuvo que ser un super-campeón de la talla de Crivillé el que me desbaratara la teoría del maleficio de los juegos esponsorizados con la que en diversas ocasiones –la última el mes pasado–, he bromeado desde estas mismas líneas. Aunque claro, tal vez Guardiola se haya alegrado incluso más que yo, ¿no?

En fin, alegrías así no las tiene uno todos los días, y de hecho, y regresando a la cruda realidad y a las decepciones que cada cierto tiempo nos esperan agazapadas detrás de cualquier esquina, no quiero dejar de comentar otros hechos acontecidos a lo largo de los últimos meses. Para empezar, y aprovechando que ya ha pasado el suficiente tiempo y que quién más quién menos se ha visto ya el Episodio 1 de Star Wars un par de veces, tengo que decir con tristeza que yo soy uno más de los muchos fanáticos de la serie que se ha sentido decepcionado por la película, y no sólo por un quíteme ese Jar Jar, sino por un pobre guión, unos personajes faltos de carisma –sólo la comparación entre Darth Maul y Darth Vader es suficientemente explicativa–, e incluso unas naves espaciales notablemente insulsas –nada que ver con los X-Wing o los Tie Fighters–

Otro tanto, apuntándonos de nuevo al carro de las decepciones, podemos decir del tan esperado y cacareado C&C: Tiberian Sun, del que sólo se puede concluir –después de asistir también al estancamiento de la saga Lands of Lore– que o Westwood lo borda con C&C: Renegade –todavía en fase de desarrollo–, o pronto sus días de gloria quedarán muy lejanos.

Menos mal que otros ilustres veteranos de la estrategia, Blizzard, nos han deparado una más que notable alegría con el anuncio de la tercera parte de la saga Warcraft, cuyo cambio de aspecto, introduciéndose de lleno en las 3D, no sirve más que para presagiar que en el 2000 –y esperemos que Blizzard no acumule en el desarrollo de este juego los mismos retrasos que con Diablo II– nos veremos las caras con uno de los juegos de estrategia más prometedores de todos los tiempos.

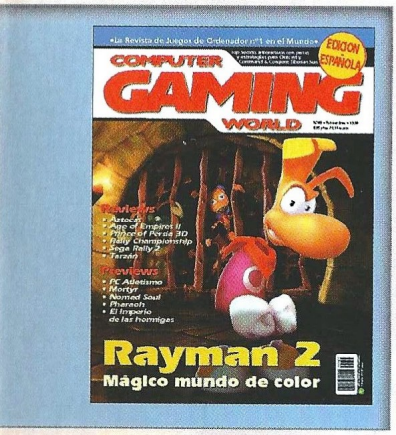
Y para terminar, otro juego que nos deja una inequívoca sonrisa en los labios. Age of Empires II: The Age of Kings, no sólo es tan bueno como ya intuíamos cuando le dedicamos la portada y un extenso reportaje en nuestro número de Septiembre; esta vez Ensemble Studios ha ido un poco más allá de donde creíamos que podían llegar, dando forma a algo más que un buen juego de estrategia: una auténtica joya de la programación.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

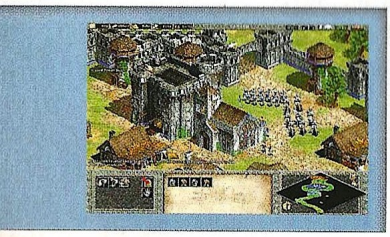
sumario

NÚMERO 48 • NOVIEMBRE • 1999



En portada:

No son muchos los juegos de plataformas que han tenido el privilegio de desfilar por la portada de nuestra revista, aunque en esta ocasión, y dado el carisma del protagonismo del juego, podemos decir que el honor es más bien nuestro. Si su predecesor arrasó tanto en las consolas como en el Pc, este Rayman 2 promete alcanzar incluso cotas todavía más altas.



Age of Empires II
The Age of Kings

Prince of Persia 3D

Rally Championship

REPORTAJE

El puerto de las infinitas posibilidades. 42

Internet y los juegos en la Red (III). En esta tercera entrega de esta serie de artículos os hablaremos de un elemento importantísimo a la hora de efectuar la conexión a Internet: el módem. En cuanto a las maravillas que nos depara el futuro, DirectX en su versión última será la estrella de estos días.

AVENTURA/ROL

Aztecas 52

La serpiente emplumada. Se trata de la última entrega de juego educativo – histórico de Cryo. En la misma línea que Egipto: La tumba del faraón; esta vez la acción se traslada a los inexplorados recovecos de la cultura que prosperó en el actual Méjico. Gráficos impresionantes y tremendas aventuras te esperan.

ESTRATEGIA

Age of empires II 54

La belleza de los imperios medievales. Durante la Edad Media la gente moría y se interesaba por el control de la tierra. Esta vez, con unas calidades que marcarán un hito en la historia de los juegos para PC, la acción de Age of Empires se desarrollará durante este período tan oscuro, caldo de cultivo de nuestra cultura actual y de las más aviesas intenciones…

Cutthroats 58

El regreso de los piratas. Riqueza, fama y honores serán tus móviles, pero las oportunidades que se te presentarán desde la apestosa taberna de puerto en donde comienza la historia, podrán hacer que el devenir de los acontecimientos te transporte hasta el puesto de gobernador en poco tiempo. Tan sólo de ti depende.

Seven Kingdoms 2 60

¡Una segunda parte buena! Este juego, cuyo predecesor revolucionó el mundo de la estrategia para PC, ha supuesto la reencarnación de muchas mejoras que nos ofrecen el mundo de la estrategia desde otra perspectiva. Sin abandonar la lucha, tu astucia y las relaciones diplomáticas serán todo un reto para tu ambición.

Star Wars Pit Droids 62

Seres sin personalidad. Se trata de la enésima entrega de juegos basados en la primera parte de la nanología de la Guerra de las Galaxias. Esta vez, tras la aventura de la Amenaza Fantasma, el juego de carreras Racer y el de estrategia Gungans, aparece otro más cuyos protagonistas serán los androides de mantenimiento de los podracers.

East Front II 64

Duelo de titanes. Talonsoft nos ofrece con la entrega de este juego de estrategia la posibilidad de llevar a cabo algo que no han podido llevar a efecto los grandes conquistadores del mundo: someter a la Gran Rusia. Tanto Hitler como Napoleón fracasaron, pero las puertas no se han cerrado aún para ti…

Puzzle Bobble 2 66

Burbujas de diversión. No sería difícil llevar la cuenta de la cantidad de entregas que hemos venido disfrutando acerca de este juego consistente en hacer explotar burbujas… si no hubieran sido tantas. Esta vez se aprecian mejoras gráficas y algunas sorpresas que no podemos dejar escapar. ¡La victoria será nuestra!

Shadow Company 68

Los perros de la guerra. Espectaculares gráficos, un argumento real y una fidelidad sin precedentes en cuanto a respuesta y comportamiento de las armas se refiere, serán la mejor carta de presentación para un juego que pondrá a prueba la profesionalidad de los mejores estrategas: el reto ha sido dado.

Chessmaster 7000 70

La saga continúa. Originalidad en sus apartados gráficos, grandes logros a la hora de diseñar en motor que mueve esta última versión de la saga, y un claro enfoque dirigido sobre todo al aprendizaje, son los puntos fuertes de este título. Cuando ya parecía que no se podría sacar más, Mindscape aún apura la fuente de la que ha venido bebiendo tanto tiempo: el ajedrez.

Space Clash 72

Guerra de intereses. Cuatro razas, cada una representando a una potencia interestelar, se enfrentarán en los límites del Universo conocido para saciar sus ansias de expansión con un único objetivo: la colonización. ¿El problema? A pesar de lo infinito del Universo… no hay sitio para todos.

Lego Rock Raiders 74

Soy minero. Se trata de una sorprendente y refrescante visión de los famosos juguetes de la compañía Lego. Juegos que tan sólo pretenden ser educativos y nos ofrecen una inocente visión del mundo infantil, aunque estamos convencidos que no sólo los más pequeños de la casa disfrutarán de sus ofrecimientos. Nos veremos inmersos en la realidad paralela que descubriremos tras caer en el interior de un agujero negro.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Deo Gratias 76

Quien mucho abarca... A pesar de lo atractivo del planteamiento que se nos ofrece en el juego: ser dios. Es decir llevar a cabo el proyecto de la creación, parece que las fuerzas se han quedado en el desarrollo de la idea, porque el juego no podrá llegar a las calidades que Cryo nos tiene acostumbrados.

Seven Years War 78

Siete años perdidos. El Japón feudal de finales del siglo XVI. La historia de un conflicto que no tuvo ganadores, y que llevó a un colapso de culturas tras siete años de guerra. China, Corea y Japón se verán envueltos en una de las guerras más absurdas de cuantas acontecieron en los últimos tiempos.

ACCION

Sega Rally 2 80

El rey de los rallies. La visión nunca "vista" de un mundo en constante evolución: el de las carreras de coches. Con esta entrega, SEGA nos acerca a los límites de la calidad suprema ofreciendo un título al que pocas pegas pueden ponerse. Es lo más avanzado que veremos este año: el vértice de la pirámide de la evolución.

Prince of Persia 3D 84

Larga vida al heredero. Después de las dos dimensiones... llegó la clama. Pero tras esta versión en 3D, nos espera una extensa historia, bueno gráficos y una ambientación perfecta. Lo demás corre de tu cuenta: saltar huir, luchar y nadar serán tu sino. ¡Toma aliento antes de empezar!

Tarzán 88

La selva según Disney. Un bonito juego de plataformas con canciones cada dos minutos, será la última entrega de juegos para los más pequeños de la casa, basada en la última superproducción de la factoría Disney. Pero no nos engañemos, puesto que a la postre, estos títulos no resultan tan fáciles de acabar como parece. ¿Los gráficos? ¡Perfectos!

Castrol Honda Superbike 2000 92

Las dos ruedas más potentes. Un nivel de realismo que te dejará boquiabierto, y que llega hasta el desgaste de los neumáticos en sus momentos más extremos, te transportará con asombrosa rapidez hasta el mundo del motociclismo más auténtico.

Sinistar Unleashed 94

El retorno de un clásico. Es la continuación de aquel juego que nos reportó tantas emociones. Se trata del último eslabón de una cadena de acontecimientos que lleva a algunos de los títulos más allá de la categoría de "matamarcianos". Fue un clásico en las recreativas y ahora volverá locos a los fanáticos del espacio exterior. El arcade puro con gráficos espectaculares.

DEPORTES

Expert Pool 96

Trigonometría aplicada. Se trata de una nueva simulación de juegos de billar. Es la más realista de cuantas hemos tenido oportunidad de probar. Posee las cualidades que ya creíamos perdidas para este mundo con tapete verde. Una verdadera joya que no puede faltar en nuestras estanterías. Una simulación perfecta.

Tie Break 2 98

Poca evolución. A pesar de ser la segunda entrega del juego, y obviando algunas pocas mejoras gráficas pertenecientes más al mundo de las tarjetas aceleradoras que al del trabajo de los desarrolladores, esta secuela del juego de tenis se nos presenta incluso con carencia de opciones que ya disfrutamos en su predecesora.

SIMULACION

Rally Championship 100

El más esperado. Juego en primera persona trepidante. Juego en tercera persona con impresionantes perspectivas, y un apartado gráfico que está a caballo entre las obras de arte y los frutos de las últimas tecnologías, nos esperan en esta entrega que tanto se anunció y nunca parecía llegar. Las sorpresas sólo pueden disfrutarse jugando.

Nations 104

Gusto por lo antiguo. Nuevos modelos de aviones que hasta ahora no habían aparecido en juegos que nos transportaban a los crudos años de la Segunda Guerra Mundial, estarán a nuestra disposición para ser volados como nos plazca. Esta vez, el conflicto también abarca en continente africano, no sólo Europa.

secciones

6 Léeme.bat

Estamos próximos a las fiestas navideñas, y las expectativas acerca de novedades y proyectos aumentan en forma desproporcionada. Lée atentamente esta sección porque es la matriz que contiene los embriones de las novedades que más se jugarán dentro de un tiempo.

12 Interfaz

A medida que la producción de juegos aumenta en el mundo, las dudas y los temores también lo hacen. En esta sección no pueden estar todas las consultas puesto que el espacio es limitado, pero daremos cuenta de un buen número de ellas; sobre todo de las más interesantes.

10 Hardware

Esta vez las estrellas serán dos. Dual Analog Gamepad, que simula los controles de las consolas pero en este caso para nuestro PC; y un ratón de Microsoft basado en tecnologías ópticas de última generación: todo un reto para el futuro. Ni siquiera tendrás que limpiarlo una y otra vez cuando se ensucie... porque no se ensucia.

13 Zona Alfa

Cuatro maravillas en sus primeras fases de producción analizamos en esta sección. Algunos son segundas partes, que a pesar del famoso tópico: "nunca serán buenas", la duda sobre esta circunstancia se genera a partir de estos documentos porque parecen ser la excepción que las confirma. Los otros dos títulos son Furballs y Halo.

19 Zona Beta

La estrella de la Zona Beta es, sin duda, Rayman. Se trata de una nueva entrega de la saga que comenzó hace años y que ahora nos llega con renovado vigor. Otros títulos nos esperan. Entre ellos uno dedicado a la vida de las hormigas, otro de atletismo y los ya famosos Mortyr y Pharaoh.

114 Top CGW

Las listas de títulos que os presentaremos estos próximos meses estarán sujetas a grandes fluctuaciones, dada la avalancha de lanzamientos que se prevé para las fechas venideras. No obstante, esta importante medición del pulso nacional en lo que a juegos para PC se refiere, vendrá a premiaros con unos regalos por vuestra ayuda.

WOODRUFF es una increíble aventura gráfica en donde tomarás la personalidad de un niño hecho mayor a la fuerza.A partir de la página 110 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los Top Secret Interactivos.

Llega GameSpot España: la revista on-line definitiva

Probablemente, cuando leáis estas líneas, ya podréis acceder a lo que esperamos será la revista on-line más famosa del mundo en español. Todos aquellos que conozcan la americana pero no dominen a la perfección el idioma, verán sus ansias colmadas, ya que además de estar completamente informados en lo referente al mundo de los juegos de PC, podrán obtener demos de las últimas novedades para saber si un juego les interesa o no, leer noticias con una actualización diaria y la Previews y Reviews de los juegos más recientes. La presentación de Gamespot España se realizará en el SIMO TCI de este año, que se celebra entre los días 2 y 7 de noviembre, así que todo el que se acerque por allí tendrá la ocasión de conocerla un poco más a fondo. Una vez que todo esté a punto, la dirección que tendréis que introducir para acceder es la siguiente: www.gamespot-es.com

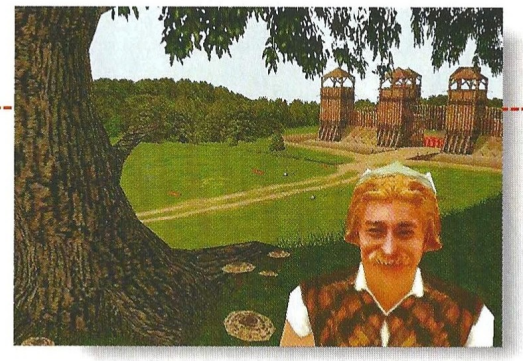
Más novedades de Guillemot

Guillemot parece no parar, y cada vez nos sorprende con más y mejores productos, que además son de lo más variado. Para esta ocasión, y para los que quieran sacar el máximo partido a sus juegos, Guillemot presenta la nueva tarjeta gráfica 3D PROPHET, una tarjeta que para ser sinceros, parece ser de otro planeta. Para empezar, esta nueva y revolucionaria tarjeta cuenta con el hasta el momento más potente Procesador Gráfico de nVidia, el GeForce 256, que con los 256 bits que tiene deja muy por detrás al resto de competidores; además, es el que se ha anunciado que llevará la futura consola de Microsoft. Con 32 MB de SDRAM y los Drivers mejorados para funcionar a la perfección con OpenGL y DirectX 7 de Microsoft, ningún título se nos resistirá. Pero además de esta "súper-tarjeta", hay otras muchas cosas, como la Maxi Gamer Cougar, basada también en tecnología TNT2 de nVidia, al igual que la Cougar Video Edition, con la que podremos capturar, hacer fotografías digitales y muchas más cosas. Pero no todo son gráficos, y para demostrarlo, Guillemot ha lanzado el controlador de sonido Maxi Radio FM2000, con el podremos hacer una búsqueda automática de todas las emisoras de radio desde nuestro ordenador, capaz de almacenar hasta 200 emisoras FM con frecuencias de 87 a 108 Mhz en mono o estéreo. Y por último, para aquellos que quieran ver la televisión a pantalla completa en su ordenador, puede que están interesados por el Maxi TV Video PCI3, el cuál además incluye mando a distancia, para una comodidad aún mayor. Como veis, Guillemot no se "duerme en los laureles".

Dinamic en alza

Otra compañía a la que parecen sobrarle las ideas, es a Dinamic, por lo menos viendo los títulos que está preparando. Uno de ellos, llamado The Prison, nos pone en la piel de un preso que busca por todos los modos una forma de salir de su cautiverio. Lo que más llama la atención de esta aventura con infinidad de escenarios prerenderizados, es que va a ser un juego para jugar únicamente vía Internet, para cooperar con la gente que se conecte o incluso, dar un chivatazo al guardia, que en todo momento estará controlado por la "máquina". Si llevan a buen puerto todo lo que pretenden hacer, The Prison puede ser una auténtica bomba. Pero esto no es todo, porque los amantes de las buenas aventuras gráficas están de enhorabuena gracias a Runaway, una compleja aventura que adopta un estilo de "dibujo animado" al estilo de Broken Sword, y lo más importante es que está siendo programado por Péndulo Estudios, creadores del mítico Hollywood Mosters. Eso si, el lanzamiento de ambos títulos está previsto para el 2000, asi que... paciencia.

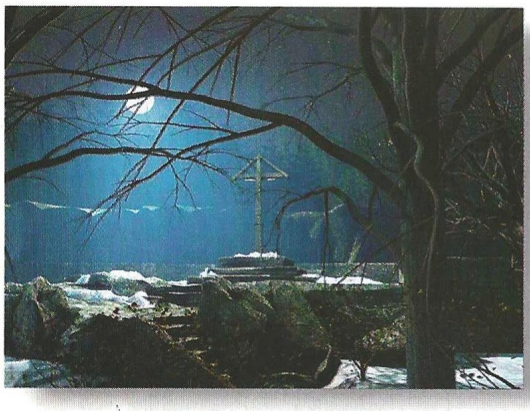
Regresa el galo más famoso



Cryo y Friendware acaban de anunciar que en breve publicarán Astérix y Obélix contra el César, un juego basado en la película del mismo nombre, protagonizada por Cristian Clavier y Gerard Depardieu. El juego promete un entorno gráfico magistral, para el que las caras de los protagonistas del film se han modelado en 3D. Podrán jugar dos jugadores de modo simultáneo, con lo que la diversión está más que asegurada.

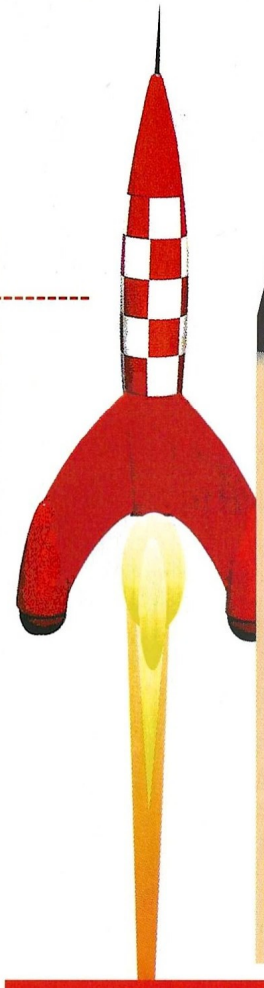
El retorno del vampiro

La compañía programadora Microïds y Friendware, están a punto de lanzar al mercado Drácula, un juego que sigue el esquema básico ya utilizado en Amerzone, pero con una temática totalmente distinta. La ambientación del juego es magistral, al igual que los sonidos, que pondrán los pelos de punta a todo el que decida acercarse a esta aventura llena de puzzles y sustos. Mención especial para las elaboradas secuencias de vídeo, de una calidad realmente sin precedentes, que nos introducirán más aún en la trama central.



La sorpresa de Microsoft

No sabemos la razón exacta que ha impulsado a Microsoft a embarcarse en una empresa tan extraña y a la vez tan ajena como es fabricar una videoconsola, pero se rumorea insistentemente que la compañía de Gates está ya manos a la obra. Posiblemente se hayan animado a causa de la colaboración que han tenido con Sega, incluyendo una versión de Windows CE en la nueva consola de la multinacional japonesa. El nombre del supuesto aparato –al menos por el momento– es X-BOX, y basará su tecnología en el procesador AMD Athlon, lo que la proporcionará un "corazón" muy potente, por no decir el que más. La estructura se basará más en un PC que en una consola, por decirlo de otro modo, será un PC destinado únicamente a los juegos, al menos en un principio. Entre otras muchas cosas, contará con un disco duro de 6GB y un módem de 56K, además de un DVD-ROM con el que se podrán visionar películas de este formato. El procesador gráfico será ni más ni menos que una nVidia GeForce 256, con la que el realismo de los juegos será absoluto. Aunque es un proyecto secreto, parece que el asunto es serio, y que con estos datos técnicos más de uno puede llegar a palidecer, sino, tiempo al tiempo.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Age of Wonders Take2	12/99
Blade Rebel Act	03/00
Demolition Racer Pitbull Syndicate	12/99
Final Fantasy VIII Square Soft	12/99
Good & Evil Cavedog	09/00
MDK2 Bioware	02/00
Radical Drive Dinamic	12/99
Rock GTInteractive	09/00
Sanity Monolith	01/00
Sheep Empire	02/00

Teletipo

Titus ha adquirido recientemente el 50,1% de Virgin Interactive, pasando a tomar el control de la compañía.

El esperadísimo Mortyr, por fin tiene distribuidor en España, se trata de Friendware, que en breve nos hará disfrutar con este increíble juego de acción en primera persona.

3dfx acaba de presentar su nueva tarjeta Voodoo3 3000 en formato PCI, dando unas prestaciones tan buenas como las del modelo AGP.

Uno de los próximos proyectos de Cryo, el prometedor Devil Inside, se ha retrasado hasta principios del año que viene.

Interfaz correo

Tengo un Pentium 200 MMX con 32 Mb de RAM y lector de 24x y me gustaría comprar una tarjeta gráfica que aguante juegos de última generación. ¿Cuál vendría bien a mi microprocesador, que está un poco anticuado? ¿Podré aprovechar bien su rendimiento?

***Ravé Robles**, Alcorcón (Madrid)*

MMX define un conjunto de instrucciones que lleva el procesador Pentium especialmente diseñadas para cálculos que se producen sobre entornos multimedia. Es el primer procesador desarrollado por Intel que tiene una visión clara de futuro en cálculo multimedia: sonido, vídeo, sistemas de compresión de alta capacidad, y especialmente cálculo 3D.

El conjunto de instrucciones MMX es ya un estándar que mantiene Intel, que se supone que se ampliará para dar mejores prestaciones. El nuevo procesador ATLON de AMD, además de soportar el grupo de instrucciones 3DNnow también soporta las de Intel. Con lo cual, el procesador que tienes ya está pensado para trabajar a esos niveles de tecnología. Casi cualquier tarjeta de entre todas las que hay en el mercado, sacará el mayor rendimiento de tu microprocesador para ofrecerte lo mejor de tus juegos favoritos.

Recuerda que deberás actualizar tu software (sobre todo el sistema operativo Windows). De otro modo no sacarías el máximo partido a tu hardware. Especialmente en lo que se refiere a la actualización de DirectX que ya se ha convertido en un estándar respecto de los juegos para PC. La última versión (7.0) ofrece soporte total para las capacidades de tu microprocesador y de las tarjetas aceleradoras que puedes encontrar.

La velocidad media actual requerida para los juegos viene siendo 166 MHz, por lo tanto tu microprocesador tiene aún mucho tiempo de uso. En lo que respecta a la memoria, la mayor parte de los microprocesadores, en lo que se refiere a cálculo en 3D, están optimizados para trabajar sobre la memoria RAM que lleva la tarjeta (16 – 32 Mb), por lo tanto, tu equipo aún será viable durante tiempo, porque la memoria RAM de tu ordenador sólo se usa como soporte para la ejecución del programa. En lo que respecta a las texturas, que es lo que más memoria consume en los juegos más novedosos, la mayor parte del trabajo recae sobre la memoria de la tarjeta aceleradora.

Estimados amigos de Computer Gaming World: me llamo Hugo y quería pediros una respuesta relativa al juego Expediente X. Ahora mismo me encuentro en el desván de los ferrocarriles y ya he estado en el hospital, en el Tarakan, etc. ¿Qué debo encontrar en los ferrocarriles? ¿Me falta algo que encontrar o ya lo tengo todo? Muchas gracias.

***Hugo Sánchez**, Vila Real (Castellón)*

Suponemos que cuando hablas del desván de los ferrocarriles, te refieres a RR1121: la cochera de los ferrocarriles. Si es así, tendrás que ir hasta el poste de tendido eléctrico y trepar por él. Busca un vagón plateado y mira con los prismáticos el número que se encuentra anotado en el techo del mismo. Al salir encontrarás un individuo. Tendrás que negociar con él y conseguir algo que tiene en su poder: una cinta de vídeo. Vuelve a la oficina del FBI y mete la cinta en el vídeo, que se encuentra a la derecha del monitor del ordenador.

Hola amigos. Dos preguntas: en Broken Sword 2 cómo coger las galletas del perro que no me deja saltar la valla. ¿Cómo me libro de Veinte?. ¿Existe el juego del manga Marmelade Boy? ¿Dónde puedo conseguirlo?

***Rosalía López**, Elche (Alicante)*

A la izquierda del cobertizo hay un gancho junto a unas ramas secas. Úsalo con la botella que hay bajo la cabaña. Habla con el guarda y usa la botella dos veces sobre la chimenea. Primero para enfriar el cono que la remata y quitarlo con la mano y segundo para tapar la salida de humos. Baja y entra en la cabaña a través de la trampilla inferior. Toma las galletas de perro y un trozo de carbón del cubo. En cuanto al juego sobre Marmelade Boy, no tenemos constancia que exista alguno. Es posible que fuera de España lo haya, pero en cualquier caso no conocemos ninguna distribuidora que lo haya traído a nuestro país. En cualquier caso, si tenemos noticias relativas al juego saldrán publicadas en esa sección de nuestra revista.

Soy un lector de CGW que necesita con urgencia los trucos de Hexen II. Estoy desesperado.

***José Rolaria**, Cuenca*

Teclea los códigos desde la consola de juego: god –modo dios–, give h * –conseguir * de vida–, impulse 9 –todas las armas y el maná–, impulse 23 –antorcha–, impulse 25 –tomo del Poder–, impulse 39 –volar–, impulse 40 –subir un nivel de experiencia–, impulse 44 –arrojar objeto–, impulse 99 –reiniciar juego–, noclip –desactivar el clipping–, playerclass * –cambia la clase del personaje 1 a 4–, name * –cambia el nombre del personaje–, skill * –cambia el nivel de habilidad a * de 1 a 3–, notarget –los enemigos no te reconocen–.

Estimados amigos, me gustaría que me dijerais cómo vencer al pirata elegante en The Curse of Monkey Island. Puedo retarlo pero no logro vencerlo. Otra pregunta: en el juego Ace Ventura, ¿cómo puedo recuperar la luz?. Me la han cortado al volver del Nautilos a mi apartamento.

***Judith Casadesús**, Correo Electrónico*

Cuando te den a escoger las armas para el duelo, tendrás que cerrar las tapas de las cajas de las pistolas para poder seleccionar el bajo. Será un duelo musical y debes repetir lo que hace Van Helgen. Pulsa las cuerdas en donde el acorde termina igual que el que oyes. Al final tendrás que usar las pistolas y disparar sobre el bajo. En cuanto a Ace Ventura, tendrás que hacer lo siguiente para obtener electricidad: coge los guantes que hay bajo la pila, coge el acuario de las anguilas y llévalas al baño. Llena la bañera de agua y pon las anguilas en ella protegiéndote las manos con los guantes. Ve hasta el cable de la tele, cógelo y únelo a la caja de fusibles. Mételo en la bañera y te dará electricidad.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World
Interfaz
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid
E-mail: cgw@zdnet-es.com

DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- Disfruta de toda la calidad gráfica sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policíaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.

Virgin INTERactive

PlayStation

Y ahora también PC CD ROM

REFLECTIONS

GT Interactive Software (Europe) Limited

Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo de GT Interactive. Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT es una marca registrada y el logo de GT es una marca registrada de GT Interactive Software Corp. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

Hard-ware

Dual Analog Gamepad

Mucha gente daría lo que fuera por disponer de un Pad de videoconsola en su PC. Gracias al nuevo Gamepad de Guillemot, esto va a ser posible.

Calificación

Dual Analog Gamepad

Precio: menos de 10.000
Fabricante: Guillemot
Pros: Los dos sticks analógicos son perfectamente accesibles y sencillos de controlar con todos los juegos, especialmente con los que son 3D. Su forma ergonómica.
Contras: Le falta una de las cosas que son más atractivas hoy por hoy, el Force Feedback.

¿Analógico o digital?

Y es que si en algo supera una consola doméstica a un PC, es en el control de algunos títulos, gracias sobre todo a los cómodos y completos mandos de control que se incluyen con ellas. Uno de los casos más claros es el de la consola de Sony. El denominado Dual Sock con el que cuenta PlayStation es realmente preciso, además de poder optar por el control digital o analógico, ambos muy eficientes. La forma del mando también es buena, y se adapta rápidamente a la mano. En vistas de la popularidad de PlayStation y de todos los "pros" de su controlpad, Guillemot ofrece al usuario de PC este Dual Analog, que como decimos, tiene grandes similitudes con el de Sony.

Podremos emplear el modo que más nos convenga o nos guste para según que tipo de juegos. Mientras que el modo digital es el más indicado para juegos de lucha o plataformas, el analógico es el sistema idóneo para los simuladores de coches, ya que giraremos de un modo progresivo. En cuanto a pulsadores tampoco encontraremos demasiados problemas a la hora de jugar con un juego que los requiera, ya que tiene ni más ni menos que trece totalmente programables.

Mediante un chip de Motorola que lleva incorporado, podremos conectarlo sin ningún tipo de problemas, además de a un puerto en serie, a un puerto USB, dependiendo de cual podea nuestro ordenador.

Todos aquellos que quieran disfrutar plenamente de sus juegos, sean del tipo que sean, tienen en este Dual Analog de Guillemot una mas que recomendable opción.

IntelliMouse Explorer

¿Cuántos ratones podemos encontrar en el mercado? Difícil pregunta, y para colmo, Microsoft presenta un nuevo ratón, aunque éste promete mucho, muchísimo.

Calificación

IntelliMouse Explorer

Precio: 11.990
Fabricante: Microsoft
Pros: La forma ergonómica con la que cuenta y la novedosa tecnología que emplea, hacen de él una clara opción de compra.
Contras: Los que no "naveguen" demasiado, es posible que no le saquen todo el partido posible.

Tecnología punta

La cantidad de periféricos que salen constantemente al mercado, pueden volver loco a cualquiera, sobre todo los últimos que estamos viendo de Microsoft, a cuál más extraño y efectivo. Si el mes pasado os hablábamos de un Control Pad de lo más raro, este mes os presentamos el nuevo ratón al que han bautizado con el nombre de IntelliMouse Explorer. Las cualidades de este ratón son muchas, eso sin contar con la forma que posee, la que nos proporcionará una comodidad absolutamente impresionante.

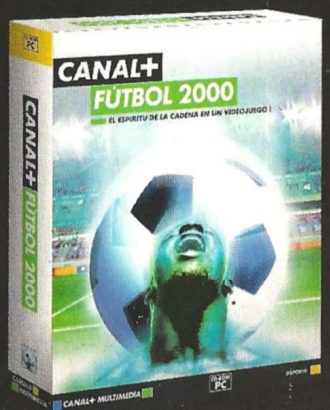
Entre lo más llamativo que podemos encontrar, está la nueva tecnología que se ha empleado, Intellieye Optical Technology. Dicho de este modo, es posible que a muchos no les diga nada, pero podríamos decir que es una tecnología totalmente nueva y efectiva, con la que ni siquiera hará falta limpiar partes móviles. En lugar de tener bola como casi todos los ratones, posee un sensor óptico de gran fiabilidad, con el que no hace falta alfombrilla, simplemente una superficie lisa, la que explora unas 1.500 veces por segundo para obtener una precisión milimétrica. Además de toda la tecnología con la que cuenta, como su propio nombre indica, es un ratón pensado para aquellas personas que "navegan" por la red constantemente, ya que cuenta con unos botones de adelante y atrás además de los dos habituales y una rueda en el centro para simplificar la navegación en general. Pocos ratones dan tantas y tan buenas prestaciones como este.

EL ESPIRITU DE LA CADENA EN UN VIDEOJUEGO !

CANAL+ MULTIMEDIA

CD-ROM PC

CANAL+ FÚTBOL 2000



SI LE GUSTA CÓMO TRATA EL FÚTBOL EL SERVICIO DE DEPORTES DE CANAL+ LE GUSTARÁ JUGAR A CANAL+ FÚTBOL 2000

Con los commentarios de Carlos Martinez (commentarista de Canal+)

La experiencia del servicio de deportes de Canal+

Los 32 mejores equipos nacionales europeos

Un sistema tactico inedito

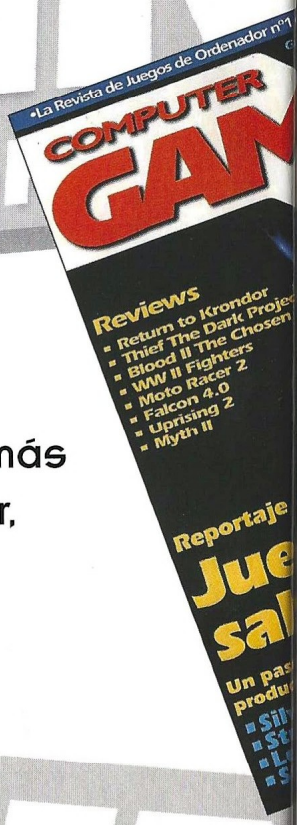
DISTRIBUIDO POR

INFOGRAMES

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

20%

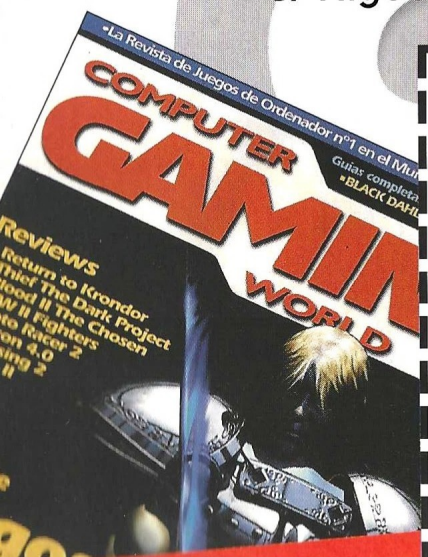


Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Furballs

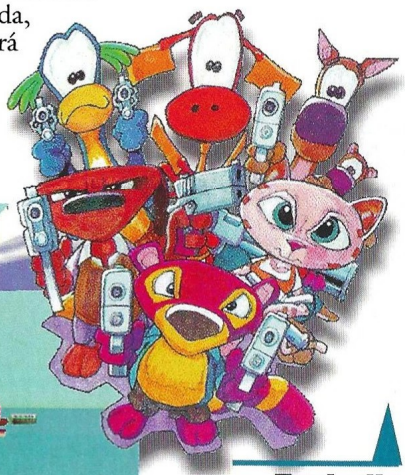
Entre tanto simulador de vuelo, juegos de lucha y estrategia en tiempo real, siempre surge un juego gracioso que encima tiene una gran adicción.

Grupo de asalto peludo

Todo comenzó hace algunos años, cuando los Furballs, un grupo de élite de las fuerzas especiales altamente entrenados formado por animales, consiguieron enviar al malvado general Viggo, un gato blanco gigante, a la cárcel tras acabar con sus ambiciosas pretensiones de dominar el mundo bajo sus apestosas garras. Tras toda esta movida operación, los Furballs se retiraron a una granja y dejaron sus días de acción como parte del pasado. Pues bien, como suele suceder en las películas de acción, el malo ha escapado y vuelve por sus fueros, es decir, planeando de nuevo la conquista mundial con todo el dinero y los medios necesarios. Además, ha creado un ejército formado por estúpidos osos, fuertes como rocas, para evitar que nuestros héroes vuelvan a interponerse en su camino hacia la gloria. Pero nuestros seis pequeños guerreros, Rufo, Juliette, Bungalow, Rico, Chang y Tweet no se rendirán tan fácilmente, y después de que Viggo secuestre a algunos de sus familiares, se decidirán por volver al mundo de la acción y poner al gato mafioso en el lugar que le pertenece: la cárcel.

Este es en base el argumento de Furballs, un ambicioso proyecto en el que trabaja Acclaim y sus creadores, Bizarre Creations, que promete muchas horas de diversión para todos aquellos que disfruten de los juegos de plataformas. Está previsto que se les dé a todos los personajes el mismo peso en la aventura, por lo que necesitaremos controlar a los seis y la ayuda de todos y cada uno de ellos será necesaria para resolver las pruebas que se nos irán presentando a lo largo del juego.

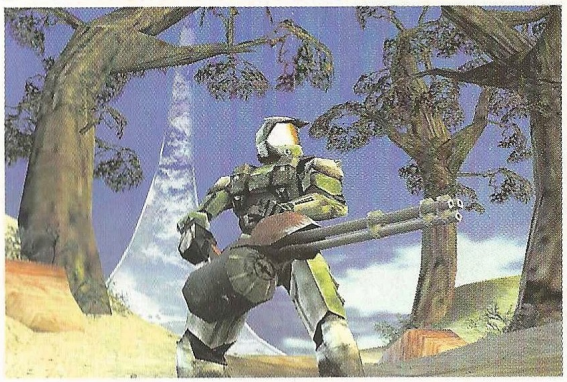
Este no será un juego estrictamente realizado para niños, ya que mezclará situaciones de humor adulto, pruebas y demás que quizás se queden un poco fuera del típico juego para los más jóvenes, pero sin duda, también les atraerá por la utilización de dibujos animados y una temática muy atractiva.



Furballs

Editor: Acclaim
Fecha de lanzamiento: Abril 2000

Halo



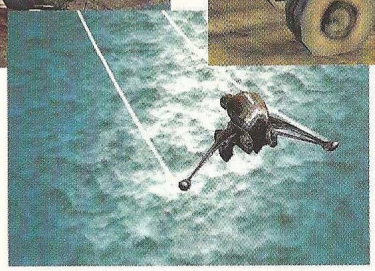
Hay un juego que, todavía en el comienzo de su desarrollo, ha concitado de forma unánime los elogios de la prensa internacional. Su título es Halo. Dicen que va a cambiar el panorama de los juegos.

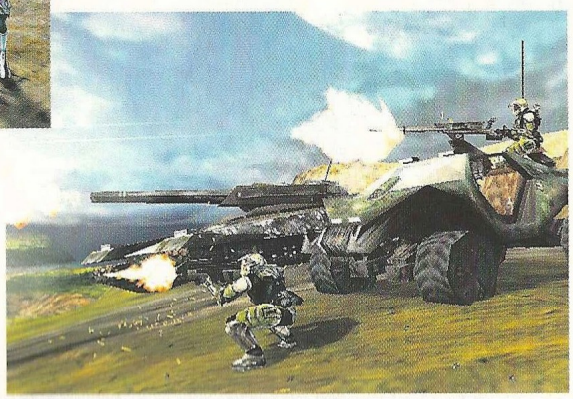
¿El primer gran juego del próximo milenio?

¿Ya cuento de que tanta expectación? Bungie, la casa desarrolladora del juego, siempre se ha caracterizado por mantenerse al margen del rebaño. Ellos son su propia distribuidora, suelen realizar juegos con una marcada personalidad y siempre han apoyado al Macintosh antes que al PC. De hecho, Halo se estrenará para Mac antes que para PC.

Para el desarrollo del juego, Jason Jones –creador de Marathon y Myth, además de programador jefe de Halo–, está empleando un motor gráfico que es el que se ha encargado de dejar con la boca abierta a todos aquellos que han tenido ocasión de verlo trabajar. Lo que Bungie está intentando conseguir es revolucionar el campo de la animación de los personajes así como el modelo físico. Para ello, Jones ha encontrado una forma para modelar el movimiento humano en tiempo real por la que los personajes cuentan realmente con un esqueleto que está sujeto a las leyes físicas. De tal manera que sí, por ejemplo, un conductor frena repentinamente, la inercia empujará el esqueleto hacia delante que, lógicamente, irá acompañado del resto del personaje. El nivel de dinamismo, fluidez en el movimiento y atención al detalle que esto promete es algo que no se ha visto hasta ahora.

El método de trabajo de Bungie comienza por la puesta a punto del motor gráfico, continua con el modo multijugador y, por último se lleva a cabo el modo para un solo jugador. Actualmente, los programadores se encuentran inmersos en la segunda fase, por lo que la historia no está completamente definida. La trama nos presenta a un carguero especial que transporta a unos 1800 humanos. Ochocientos de ellos, marines. Un accidente les lleva al mundo anillo –ese Halo– que orbita en torno a una estrella lejana. El anillo parece haber sido abandonado poco antes de la llegada de nuestros protagonistas. Por otro lado, una raza alienígena –los Covenant– llegan a ese mundo con la intención de arramblar con todo lo que puedan. Esta raza es tecnológicamente superior a los humanos, y mucho más numerosos. Pero esas pequeñeces no van a echar para atrás a nuestros fornidos muchachos, por lo que una guerra entre las dos razas se desatará. La inferioridad de los humanos les llevará a emplear tácticas de guerrilla, pero antes de todo eso, deberás ocuparte de encontrar y agrupar a todos tus hombres, ya que al comienzo del juego se encuentran diseminados por el anillo a raíz del accidente. Aún queda al menos, un año para su publicación, pero todo parece indicar que Halo marcará un punto y aparte. Y que, por una vez, serán los usuarios de PC lo que miren con envidia a los poseedores de un Mac.



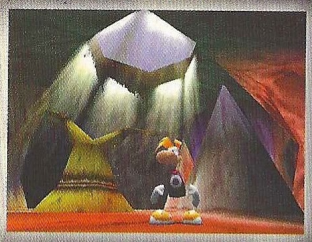


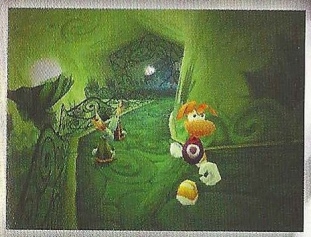
Halo

Editor: Bungie
Fecha prevista de lanzamiento: último trimestre 2000

RAYMAN 2

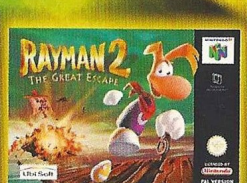
THE GREAT ESCAPE

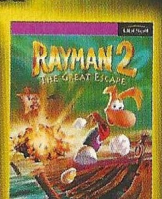




Rayman®2, the Great Escape™ • ©1999. Ubi Soft Entertainment.

CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!





Ubi Soft

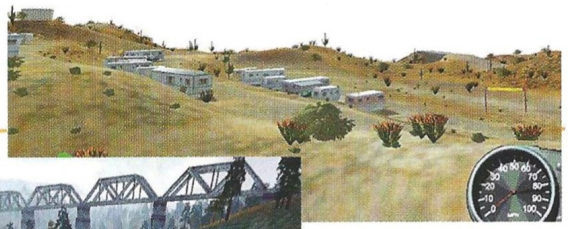
CD-ROM PC

NINTENDO64

http://www.rayman2.com

I SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

Motocross Madness 2



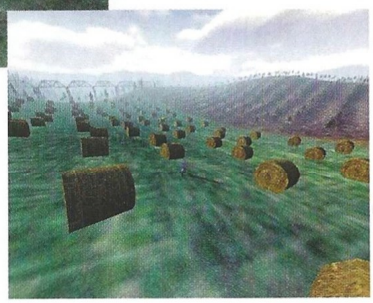
La primera parte de este juego ya era buena, ofreciendo diversión a raudales y un deporte que si de algo puede presumir es de espectacular. Ahora, Microsoft prepara la secuela para seguir dando saltos con nuestra moto.

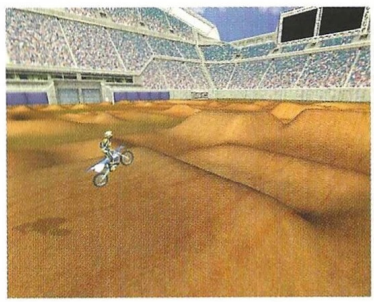
Saltando sin parar

Esta primera parte recibió buenas críticas por ser un juego lleno de acción, saltos estratosféricos aliñados con acrobacias por parte de los pilotos, buenos gráficos y en definitiva, una jugabilidad muy compacta. Motocross Madness 2 traerá de nuevo, dentro de poco tiempo, a nuestros ordenadores toda la diversión del primero, aunque se incluirán notorias mejorías. Entre ellas, se incluirá un nuevo motor retocado que tratará los aspectos de física incluso de forma más real que se hiciera en el juego original. Este motor permite que los movimientos de la moto y del piloto sean independientes, además de que dependiendo del terreno por el que corremos se note bajo nuestras ruedas, con un diferente grado de fricción. Se han ampliado los circuitos, y en algunos de ellos se han hecho cuatro veces más grandes, con la intención de que sean más variados, y además estarán decorados con gráficos muy vistosos y objetos en tres dimensiones, vehículos y otros personajes.

Comenzaremos como un corredor novato, y competiremos contra experimentados corredores, para ir haciéndonos un hueco entre los mejores y hacernos respetar poco a poco. Si todo nos va bien, ganaremos premios en metálico, un buen contrato de esponsorización y puntos en las clasificaciones generales de corredores. Nuestro último objetivo será llegar al circuito de motocross profesional, y al super estadio de las estrellas de este espectáculo.

Correremos bajo todas las condiciones atmosféricas posibles, desde lluvia a hielo, que afectarán notablemente a nuestra manera de correr y al rendimiento de la moto. Por otra parte, podremos confeccionar nuestra moto como queramos, colocando un motor más potente o mejorando su aspecto exterior con los colores que queramos, incluyendo la posibilidad de elegir entre motocicletas predefinidas y con los patrocinadores oficiales de este tipo de motos. Y para

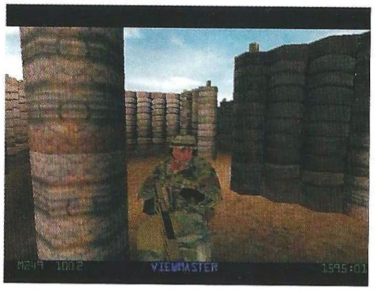




más deleite, podremos ver con todo detalle al final de cada carrera la repetición de nuestras evoluciones sobre el circuito. Todo un lujo de juego que llegará en breve.

Motocross Madness 2

Editor: Microsoft
Fecha prevista de lanzamiento: Finales del 99



Spec Ops 2: Green Berets

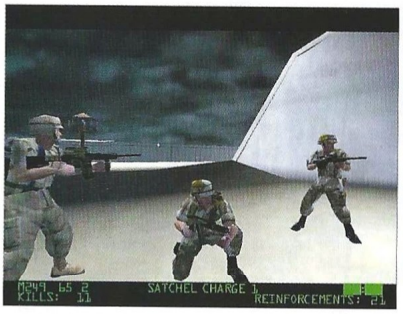
Lucha por un mundo mejor

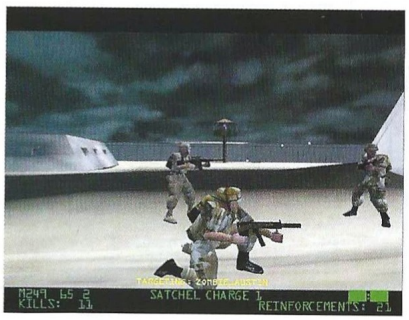
Spec Ops: Rangers Lead the Way era un juego de acción que incorporaba algunos elementos que abrían un nuevo camino en su género. El énfasis en el sigilo, limitar la cantidad disponible de armas y municiones, un tratamiento más realista de las heridas y el uso de tácticas militares reales supusieron un soplo de aire fresco que trajo consigo un nuevo subgénero: la simulación del combate táctico.

Durante los últimos meses, Rainbow Six ha tomado la delantera dejando en la oscuridad a todos sus competidores. Sin embargo, Zombie Studios tiene la oportunidad de recuperar el terreno perdido con su secuela Spec Ops : Green Berets. La compañía se ha preocupado de escuchar las quejas referentes al título anterior y está intentando transformar sus debilidades en sus puntos fuertes. Por esa razón, la IA, le mecánica del juego, el interfaz, el modo multijugador y los gráficos son los aspectos que están recibiendo una mayor atención.

En Spec Ops 2, te encontrarás al frente de un grupo de fuerzas especiales que deberán cumplir 30 misiones en escenarios de Corea del Norte, Tailandia, Pakistán, Alemania y la Antártica. El primer cambio evidente es el paso a una perspectiva en primera persona. El segundo es que ahora te puedes hacer acompañar hasta por cuatro soldados. Afortunadamente, el interfaz para controlarlos ha sido mejorado, siendo más sencillo, intuitivo y eficaz en su uso.

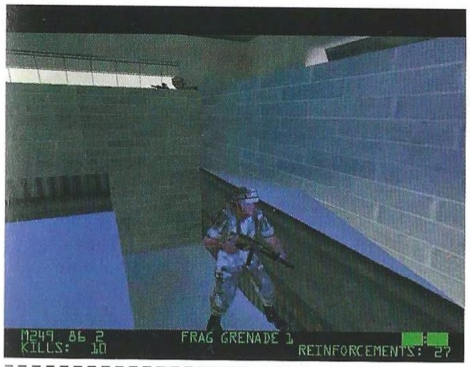
El nuevo modelo de IA permitirá que los soldados posean diferentes personalidades, lo que tendrá incidencia en sus reacciones ante situaciones de combate. De la misma manera, el enemigo podrá detectarte de acuerdo con la postura que mantengas. Si estás agachado o tumbado le será más difícil, pero si haces ruido o enciendes una linterna te descubrirán rápidamente.





Los gráficos se han mejorado hasta alcanzar la calidad habitual de hoy en día, incluyendo el uso de iluminación dinámica. Aunque el motor utilizado es el mismo del episodio anterior, las mejoras le darán un aspecto completamente nuevo.

En cuanto a las armas, se ha realizado un exhaustivo trabajo para ofrecer una amplia gama, incluyendo el OICW, un nuevo tipo de arma ligera con la que el ejército estadounidense comenzará a equiparse el año que viene. Zombie Studios parece estar realizando un gran trabajo, pero los verdaderos enemigos a batir están esperando su momento. Nos referimos a la nuevas entregas de las series Rainbow Six, Delta Force y Swat, que aparecerán en los próximos meses.



Varios títulos van a disputarse el trono al mejor simulador de combate táctico. Spec Ops viene avalado por ser el primero de su clase.

Spec Ops 2: Green Berets

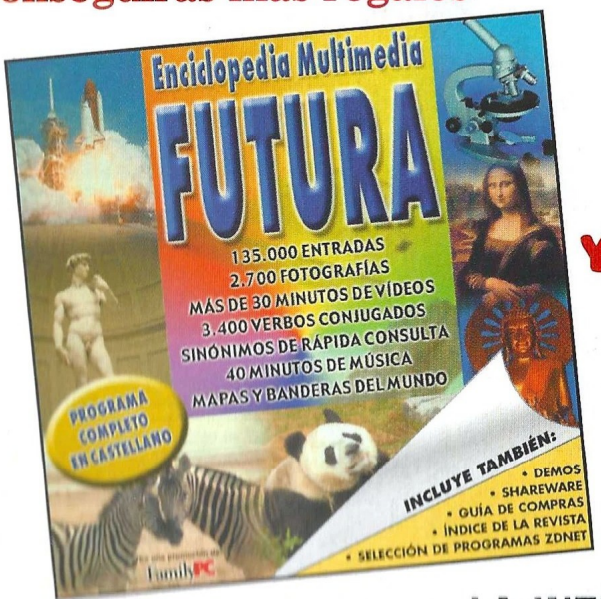
Editor: Zombie Studios
Distribuidor:
último trimestre 1999

Recorrerás el mundo, el universo, la historia...

Nos vemos en el SIMO
Stand 6038

...y todo lo que quieras conocer y saber, con la **ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA FUTURA**, que este mes te regala la revista **FamilyPC**.

Y como en cada número, encontrarás las últimas novedades, todo aquello que a ti más te gusta de la informática, y si contestas a unas sencillas preguntas sobre el CD que te regalamos, **conseguirás más regalos**.



Y ADEMAS GRATIS EN ESTE CD ROM

- SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET
- GUIA DE COMPRAS
- DEMOS

YA A LA VENTA POR SOLO 495 PTS.

FamilyPC

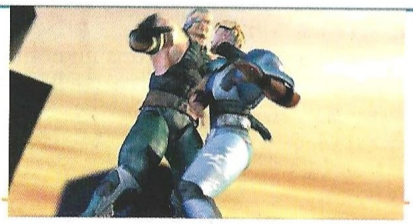
LA INFORMATICA PARA TODOS

Visita Nuestra Web: www.zdnet-es.com

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Omikron: The Nomad Soul



Omikron es el nombre de una ciudad que se encuentra en un universo paralelo al nuestro...

La última encarnación de Bowie

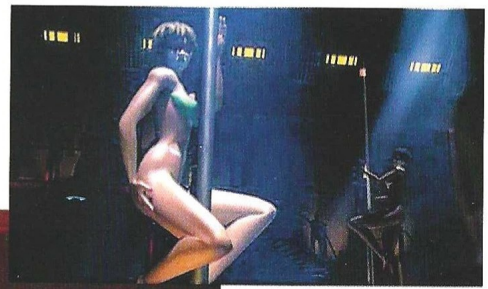
En este título de acción y aventura en 3D encarnas al héroe que debe luchar por la salvación de su alma y de la ciudad frente a un satánico ser conocido como Astaroth. Comienzas el juego vagando por los alrededores de Omikron, dentro de un cuerpo que no conoces. Es el de Kay´l, un policía que desapareció mientras trabajaba en el caso de un asesino en serie.

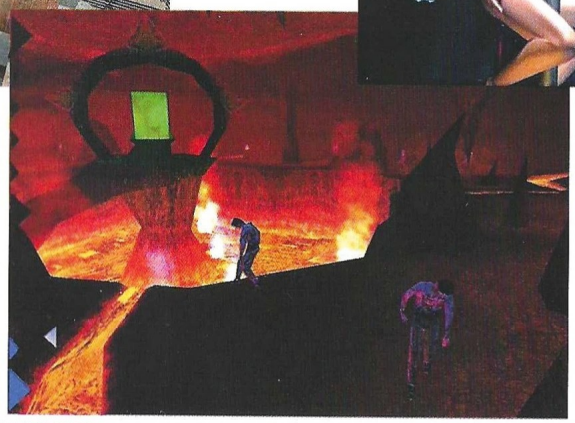
A lo largo del juego irás saltando de cuerpo en cuerpo, pero las mismas habilidades que tenías con Kay´l te acompañarán en los siguientes. La exploración, interactuación y una selectiva reencarnación son las marcas distintivas de Omikron. Y David Bowie.

En Quantic Dreams, los creadores de Omikron, presume de haber desarrollado una sólida historia que es la que conduce el juego, antes que las consabidas escenas de acción, que tampoco escasean. El aspecto de las reencarnaciones de tú alma nómada tiene una incidencia directa en la mecánica del juego. Estas tienen lugar cuando mueres –vas a parar automáticamente al cuerpo de la persona que se halle más cerca– o, con el hechizo mágico adecuado, cuando encuentras un cuerpo que sirva mejor a tus propósitos. Sí, por ejemplo, has de franquear una puerta custodiada por un guarda, ¿acabas con él o lo posees?

En Omikron hay unos 140 personajes no jugables, incluyendo uno muy similar a David Bowie. Los diseñadores pensaron que un personaje de sus características encajaría perfectamente en el mundo de Omikron. La colaboración de Bowie con el equipo no se limita a ceder su imagen, ya que durante el desarrollo del juego tendremos ocasión de asistir a alguno de los conciertos que su personaje, Boz, ofrece.

Quantic Dreams asegura que los jugadores tendrán mundos enormes por explorar. Además, son los primeros en haber utilizado la captura de movimientos faciales para cada uno de los personajes interactivos, lo que asegura una mayor sensación de realismo. Algo por la que también se han reducido los tiempos de carga a su mínima expresión. La publicación de Omikron está prevista para este invierno.



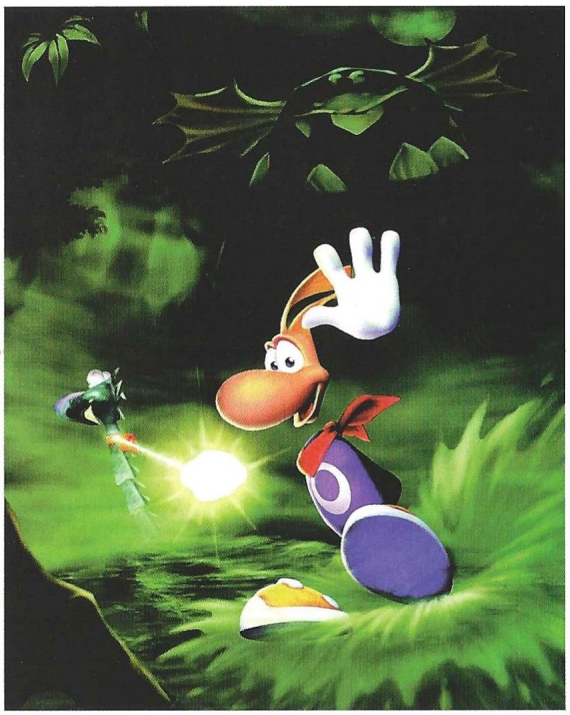


Omikron: The Nomad Soul

Editor: Quantic Dreams/Eidos
Distribuidor: Proein

Zona Beta

Rayman 2 The Great Escape



Hubo un tiempo en el que todo el mundo vivía en paz y armonía, todo, hasta donde alcanzaba la vista era verde, unas inmensas praderas vírgenes, todo era así hasta que el temible pirata Barbaguda llegó imponiendo su autoridad...

Un mundo de ensueño

Nadie fue capaz de plantar cara a tan cruento ser. Todos quedaron sometidos a su dictadura, dejando a su paso la desolación y la pobreza.

A bordo de su galeón flotante, Barbaguda iba acumulando una ingente cantidad de prisioneros, custodiados en todo momento por sus esbirros, unos seres sin escrúpulos capaces de destruir al que intentara escapar del cautiverio. El caos y la destrucción reinaba en la tierra, y lo peor de todo es que aparentemente nadie iba a remediarlo.

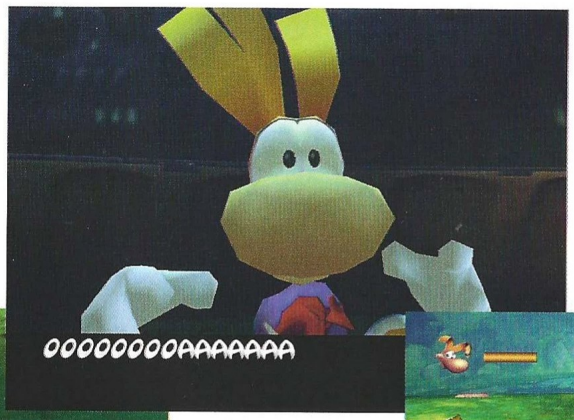
La única persona que podría hacer algo, gracias a sus poderes y a su bondad era Rayman, un pequeño ser amigo de todo el mundo; todos sus compañeros lo adoraban, y ayudaba a todo aquel que se encontrara en apuros. Sólo había un pequeño problema: Rayman se encontraba prisionero en el gigantesco buque de Barbaguda completamente debilitado, de modo que era incapaz de usar los poderes que tenía para escapar de allí con alguna opción.

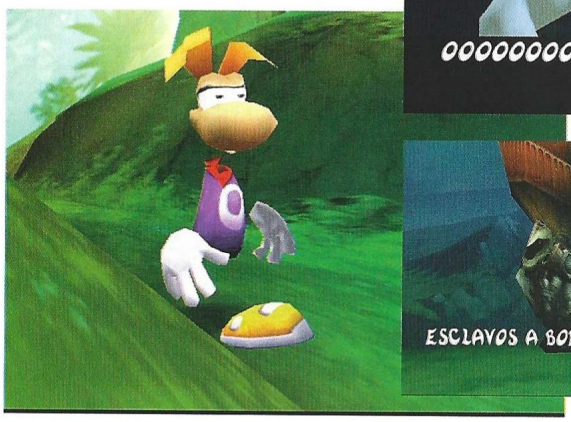
Afortunadamente Ly, una buena amiga de Rayman, consiguió hacerle llegar junto a Globox –otro amigo– una bola de energía, para que así Rayman pudiese recuperar parte de sus poderes, al menos suficientes para escapar de allí e intentar salvar su tierra de esos seres tan malvados.

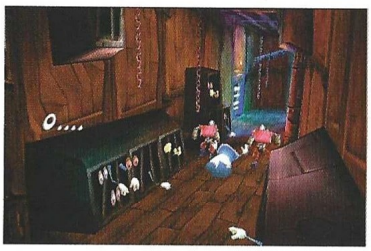
Una vez hubo recuperado sus poderes, ambos escaparon de la celda por un conducto de ventilación. Pero no todo salió bien; Rayman perdió por el camino a su buen amigo Globox, de modo que ahora tendría dos asignaturas pendientes: encontrar a su compañero, y como no, expulsar de su tranquilo y apacible reino a Barbaguda y sus malolientes súbditos.

Así es como comienza Rayman 2, continuación de uno de los mejores juegos de plataformas de la historia lúdica. Después de disfrutar hace ya un buen tiempo con este carismático personaje y sus aventuras, esta continuación, que se perfila como uno de los juegos estrella de estas Navidades, ofrece una diversión sin precedentes, dejando el listón muy alto para juegos venideros.

Al contrario de lo que pudiera parecer, Rayman 2 está ideado para todo tipo de públicos, tanto niños como adultos, dejando satisfechos a todos aquellos que disfruten con un buen juego de plataformas y acción. Al increíble apartado gráfico con el que cuenta, hay que añadirle una jugabili-





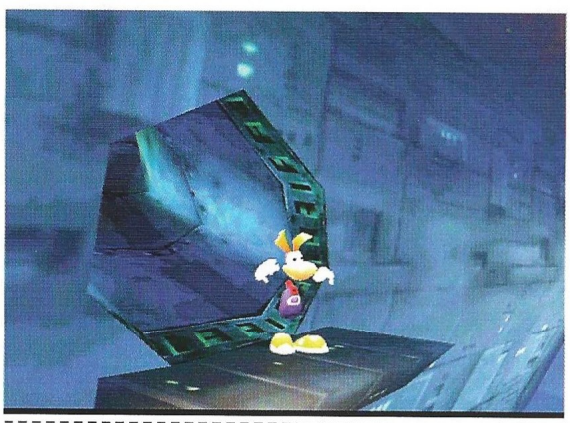


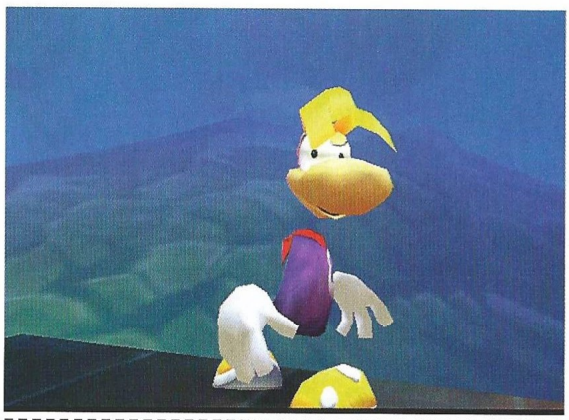
dad y adicción antológicas, que como todo buen juego que se precie no nos dejará ni un momento de descanso mientras juguemos con él.

Al contrario de lo que sucede con otros juegos de la misma índole, en Rayman 2 jamás tendremos esa extraña sensación de que nos hemos perdido o estamos a punto de hacerlo; en todo momento sabremos por donde caminamos, y nunca tendremos miedo de ir por un determinado camino. Querremos explorar todo y descubrir los muchos secretos que encierra, además de salvar a todos los prisioneros o llegar hasta esa lejana plataforma que parece inalcanzable.

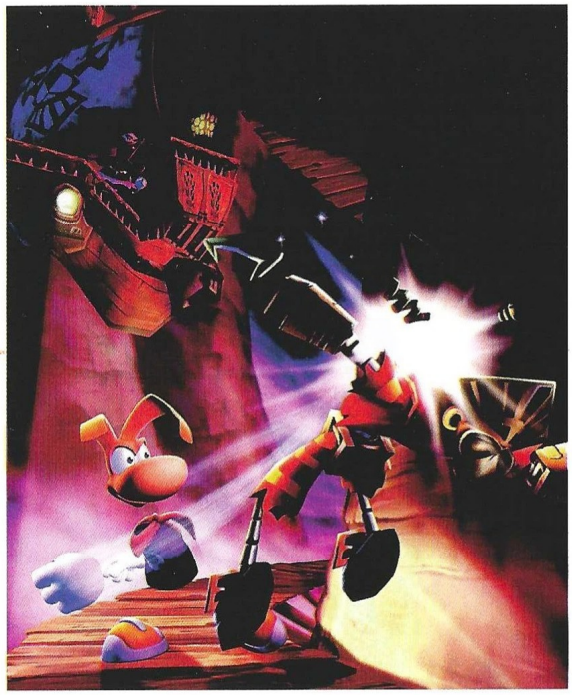
Lógicamente, el tiempo no pasa en balde para nadie, y por supuesto tampoco para Rayman. Si en la primera aventura controlábamos a un Rayman en 2D –era un simple sprite, bien concebido pero simple– en esta ocasión tendremos bajo nuestro mando a un ser poligonal animado a la perfección: todo, absolutamente todo se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, incluso el abrir y cerrar de los ojos del protagonista.

Los escenarios también han sufrido un importante y radical lavado de cara. De unos escenarios también en 2D, que contaban con un colorido pocas veces visto –todo hay que decirlo–, hemos pasado a un mundo completamente en 3D, en el que todos los detalles que había en la anterior entrega se encuentran aquí,

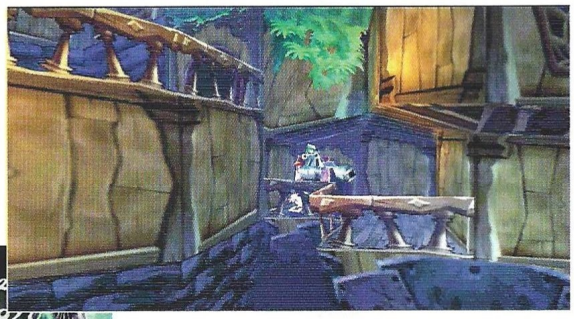


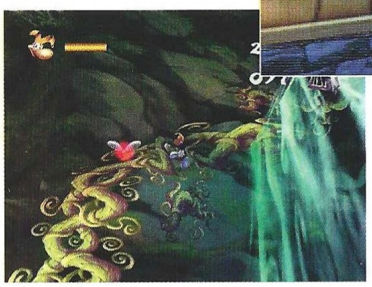


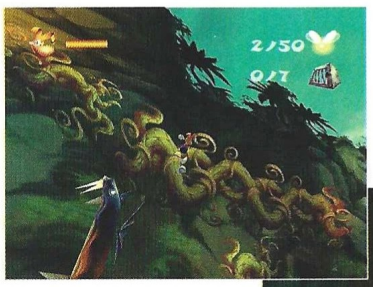
...Rayman 2



Al increíble apartado gráfico hay que añadirle una jugabilidad y adicción antológicas





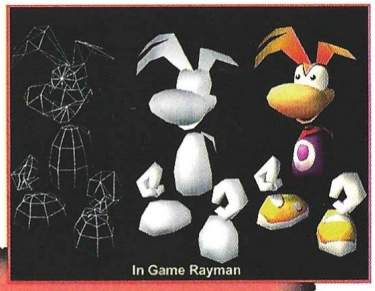


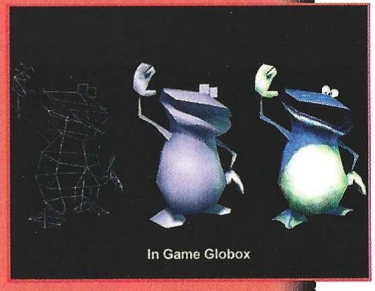
pero como podéis ver en las pantallas y en la demo que os ofrecemos en exclusiva en uno de los CD's, todo se ha elevado a la enésima potencia, para hacer de Rayman 2 un proyecto ambicioso como el que más. Rayman 2, además de todo esto, cuenta con una variedad de personajes excelente, tanto enemigos como amigos. Todos ellos derrochan calidad a raudales, y rápidamente los asociaremos a uno u otro bando. Los personajes que pueblan el universo de Rayman 2 han salido de la cabeza de Michel Ancel, el artífice de tan singular personaje y director del desarrollo de Rayman 2.

Rayman 2, para aquellos que no lo sepan, lleva en desarrollo desde agosto del '97, tiempo más que suficiente para crear un juego de las cualidades de este. La razón por la que se optara por una segunda parte fue, como sucede en la mayoría de los casos, por la gran acogida que tuvo la primera entrega, tanto en las consolas como en los ordenadores. Bajo un sencillo sistema se escondía un juego adictivo como pocos, y gracias a la simpatía del personaje protagonista, gustó a cientos de personas en todo el mundo, a pesar de que fue lanzado en una época en la que los juegos poligonales comenzaban a hacer estragos a lo ancho y largo de todo el mundo.

En la elaboración de Rayman 2 están participando ni más ni menos que la friolera de ochenta personas, con lo que están pudiendo dedicarse cada una de ellas a elementos específicos en su elaboración, como por ejemplo la estructura de los escenarios, animación de los personajes y sonido, éste último tan espectacular y agradable como el resto de los elementos del juego. Las músicas y sonidos que nos acompañarán durante toda la aventura son, por decirlo de algún modo, las idóneas para este juego, ninguna otra melodía podría haber sido más acertada.

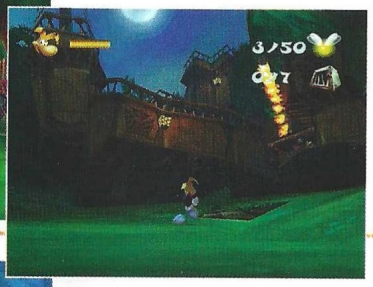
Aquellos que encuentren problemas con el inglés no se deben preocupar, ya que Ubi Soft ha incluido entre otros nuestro idioma, pero sólo los subtítulos. Y no penséis que esto se ha debido a que no han tenido tiempo o a que no les ha apetecido sin más, no, la razón es mucho más acertada. Además de haber crea-

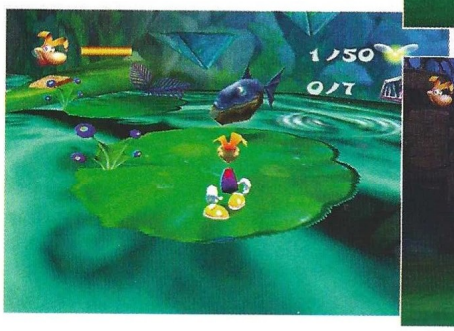

In Game Rayman


In Game Globox

Las "criaturas" de Michel Ancel

Al igual que en la primera entrega de Rayman, tanto el personaje principal como el resto han sido creados por Michel Ancel, siguiendo éstos un estereotipo básico pero variando entre sí. La calidad de cada uno de los personajes, su construcción y principalmente, la originalidad que poseen, hacen de Rayman 2 un juego en el que cada elemento, incluidos los personajes, nunca o casi nunca se repiten. Partiendo de un simple papel y un lápiz, y pasando posteriormente a la transformación de los modelos en 3D, todos los que aparecen en el juego cuentan con una originalidad sin parangón.





do un mundo gigantesco imaginario y todos los personajes, se ha generado un idioma específico para los personajes, que a veces parecerá inglés, pero está totalmente inventado. Un gracioso acento en los personajes hará que en muchas ocasiones se nos escape una gran sonrisa, además de la gran cantidad de escenas cómicas que se intercalan con el desarrollo general del juego, momentos en los que veremos a nuestro protagonista en las situaciones más embarazosas que pueda tener un "héroe".

Pero hablemos más del juego en sí. Una de las razones por las que Rayman 2 es bueno, es porque conserva en parte la esencia del primero, es decir, toda la simpatía, adicción y en general, la magnífica jugabilidad con la que éste contaba. Como ya hemos dicho, el apartado gráfico es de lo mejor que se puede encontrar últimamente, ya sea por el fantástico colorido que atesora o porque todo se mueve a una velocidad cercana a los 60 fps (frames por segundo). En cuanto al sistema de juego, es un plataformas, ni más ni menos, aunque todo hay que decirlo, cambia bastante a todo lo que hemos podido ver hasta el momento. Rayman 2 adopta la sencilla y a la vez jugable mecánica de un juego de videoconsola, es decir, jugar sin más, sin preocuparnos en ningún momento de algo ajeno a lo que es más importante. Tendremos que saltar de un lado a otro sin cesar, pero también habrá muchos momentos para la acción, como juegos de "bonus" en los que habrá que utilizar toda la velocidad de nuestros dedos para golpear los botones y conseguir la victoria.

Otro aspecto que diferencia a Rayman de otros plataformas, es el hecho de que no nos limitaremos a saltar con nuestro personaje encima de los numerosos enemigos que pueblan el juego; con Rayman lanzaremos unas "bolas de poder" con las que derrotaremos a nuestros enemigos, pero lo mejor de todo es que podremos acumular energía y disparar un rayo auténticamente demoledor. En ocasiones usaremos nuestro disparo para colgarnos de unas anillas como si del mismo Tarzán se tratase, y algo que no podía faltar y que era de suma importancia en el primer Rayman es poder planear con la ayuda de nuestro pelo. Será importantísimo aprender a utilizarlo, ya que de lo contrario nos será imposible alcanzar algunos lugares determinados.

Como podéis ver, este Rayman 2 The Great Escape promete muchísimo. El mes que viene profundizaremos más en sus muchas virtudes, hasta el momento disfrutad con la demo que os ofrecemos en este número.

Los personajes que pueblan el universo de Rayman 2 han salido de la cabeza de Michael Ancel, el artífice de tan singular personaje y director de desarrollo de Rayman 2

Casi una eternidad

La diferencia que hay entre ambos juegos es abismal, tanto que parece haber transcurrido una eternidad desde que apareciera el primer Rayman. De los gráficos en 2D y sprites, se ha pasado a grandes creaciones poligonales llenas de detalles. Gracias a estas dos pantallas podréis comprobar la enorme diferencia que hay entre uno y otro.

Rayman 2

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Mortyr

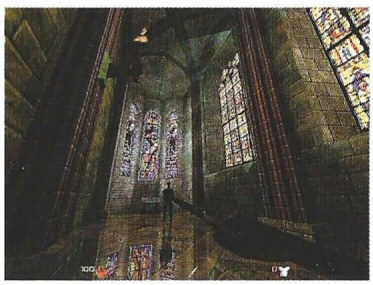
Parece que todo ha acabado tras la última gran guerra, que el Führer no conseguirá su propósito, pero de repente las tropas Nazis comienzan a ganar batallas y a recuperar el terreno perdido.

El nuevo holocausto Nazi

¿Quién no recuerda el legendario Wolfenstein 3D? Fue el primer juego en el que se empleó la acción en primera persona; lo único que veíamos en pantalla era, además de nuestros enemigos, el arma que llevábamos en ese momento. La revolución que provocó aún se percibe hoy en día, ya que la ingente cantidad de títulos de este tipo que nos invaden constantemente lo demuestra innegablemente.

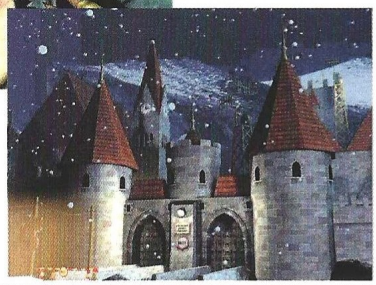
EL argumento de Wolfenstein 3D era muy bueno: teníamos que escapar de las garras de los Nazis, y destruir al mismísimo Adolf Hitler. A través de interminables pasillos debíamos huir utilizando la fuerza bruta, ya fuera con una ametralladora, una pistola o un simple machete.

Pues, en cierto modo, Mortyr se asemeja bastante a "Wolf", ya sea porque es un juego de acción con perspectiva en primera persona o porque el argumento nos hace luchar –una vez más– contra todo el ejército Nazi. La historia en esta ocasión es mucho más enrevesada, llegando incluso a viajar en el tiempo, ya que según se cuenta, un científico alemán logró crear una máquina del tiempo para que algún "afortunado" viajara al futuro para conseguir un arma realmente devastadora y así acabar con todo el que se manisfestara en contra del Führer –y al que no también–. Pero en el año 2093 de nuestro señor, el oficial nazi Jurgen Mortyr se enteró de todo lo sucedido, y de porqué la tierra estaba sufriendo de un modo constante cataclismos y cambios climáticos. Ideó un plan para volver al pasado e intentar cambiar el triste destino del planeta, pero en lugar de ir él mandó a su hijo Sebastian, para lo que en principio parecía una misión fácil... nada más lejos de la realidad, algo salió mal y Sebastian no pudo realizar la misión, pero decidió quedarse para luchar y encontrar una rápida solución al problema.



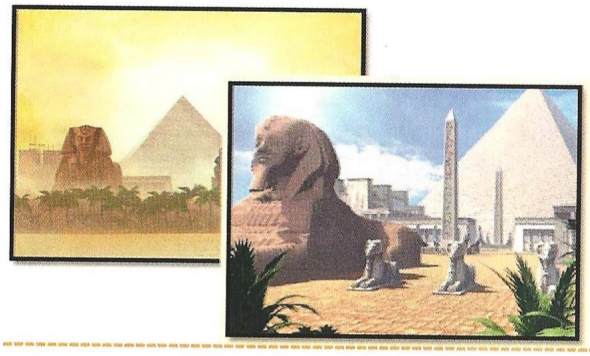
Tras una historia tan apasionante nos encontramos con un gran juego, en el que los grandes castillos en 1944 y las máquinas más modernas en el 2093, están perfectamente integrados. La acción que Mortyr proporciona al jugador nunca decae, y la gran cantidad de armas que podremos utilizar –tanto futuristas como contemporáneas– dan al juego una gran variedad.

El apartado gráfico se muestra realmente prometedor: todas las localizaciones son muy buenas y los personajes cuentan con infinidad de detalles y son distintos entre sí. En breve podremos disfrutar de una nueva "Guerra Mundial" gracias a este interesante juego.



Mortyr

Editor: HD Interactive
Distribuidor: Friendware



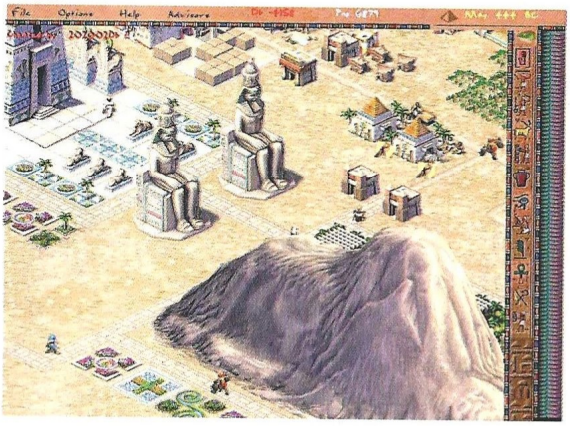
Pharaoh

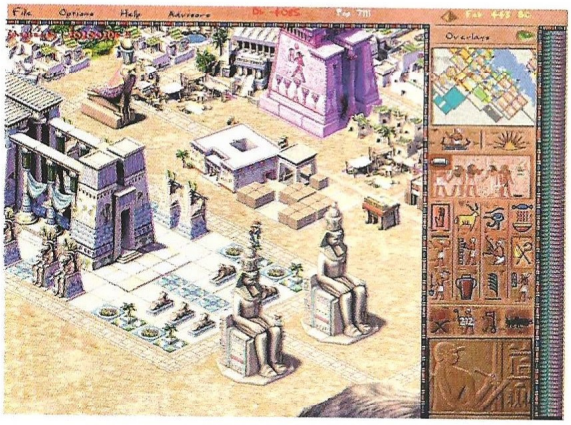
Una obra faraónica

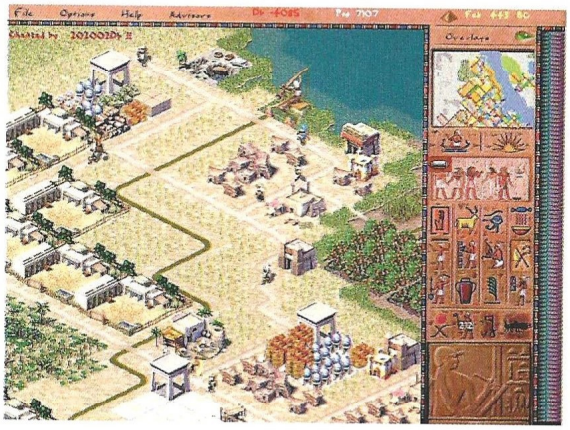
Sigue habiendo juegos espectaculares que no gozan de grandes despliegues tecnológicos y entornos 3D en tiempo real. Lo demostró Caesar III hace aproximadamente un año, y lo ratificará Pharaoh cuando esté en la calle.

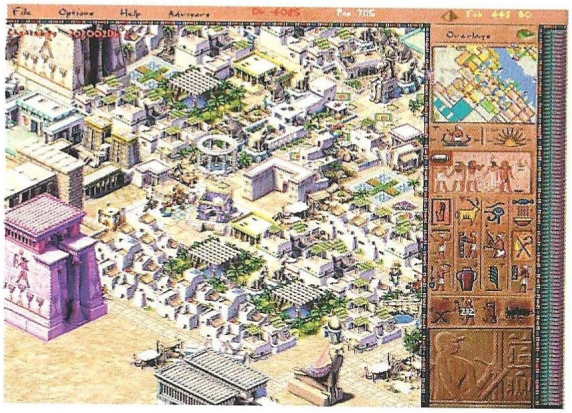
El objetivo del juego es sencillo: crear una ciudad egipcia a orillas del Nilo. Conseguirlo es la aventura más fascinante que puede uno emprender y que sin darse cuenta, engulle el tiempo convirtiendo las horas en unos pocos segundos. Casas, jardines, palacios, infraestructuras, granjas, comercios, minas, canteras, estatuas, fastuosos templos, gloriosas pirámides, mastabas... Todo está en Pharaoh, esperando ser descubierto y construido. Y también el comercio con otras ciudades, las batallas campales con insidiosos enemigos que ambicionan la tierra del Faraón, los dioses que castigan al pueblo del soberano que les ignora, las crecidas del Nilo que dejan tierra fértil tras de sí... Realmente, y aunque sea parafrasear el título del propio juego, este título es ya una obra faraónica.

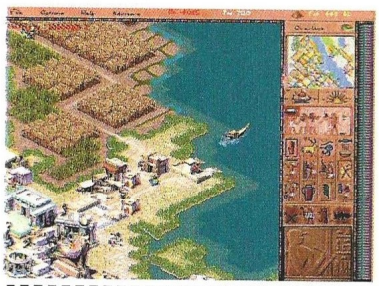
Será en breve cuando podamos disfrutarlo, y además, localizado a nuestro idioma.

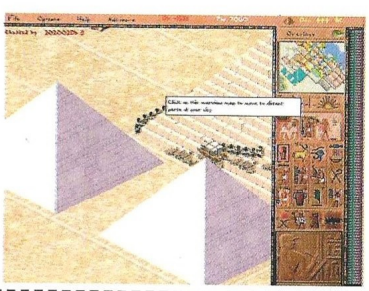












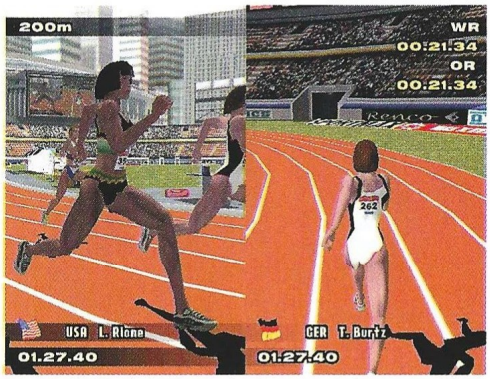
Cuando se tiene delante un juego tan complejo, profundo y apasionante, resulta difícil resumir primeras impresiones en poco espacio. Condensado: si te gustó Caesar III, vas a alucinar con Pharaoh.

Pharaoh

Editor: Bubball Impressions
Distribuidor: Havas

Zona Beta

PC Atletismo



¿Quién no ha soñado nunca con lograr la gloria? Dinamic nos pone al alcance de nuestras manos la posibilidad de conocer lo que se siente al ser el mejor atleta del mundo.

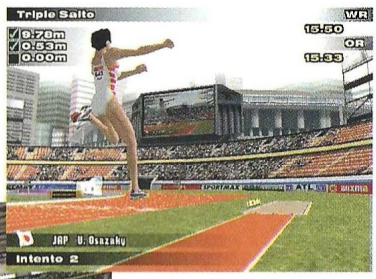
Cuerpos Danone

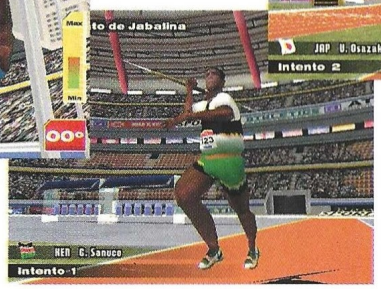
Seguro que mucho recordarán aquellos míticos juegos que hicieron que muchos nos enganchárámos a los videojuegos deportivos. Títulos como Hyper Olympic o Decathlon siguen en nuestras mentes, pues lograron alegrarnos aquellas largas tardes de verano simulando que éramos grandes y famosos atletas, dignos de la gloria olímpica. Muchos ordenadores sufrieron "las iras" de los jugadores, que machacaban los teclados intentando ponerse los primeros en las carreras que corrían, o saltar más alto o más lejos. Sin duda, aquellos fueron juegos que marcaron época y dejaron dulces recuerdos en muchos de nosotros.

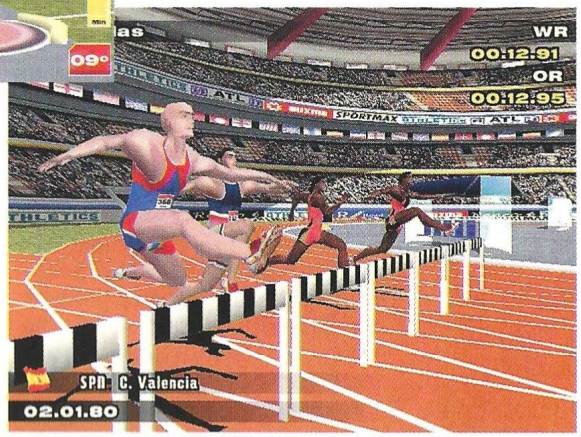
Los tiempos han cambiado, y como dice el dicho, avanzan una barbaridad. Dinamic ha decidido demostrárnoslo con PC Atletismo, un juego que mezclará la adicción y pasión de aquellos simuladores atléticos con la tecnología de nuestros días. Incluirá las dieciocho mejores pruebas que se celebran en pista al aire libre, englobadas bajo cuatro categorías: lanzamientos, fondo, velocidad y saltos. Las pruebas que podremos disputar con PC Atletismo son: dentro de la disciplina de velocidad, 100, 200 y 400 metros lisos, 110 y 400 metros vallas, relevos 4x100 y 4x400; pruebas de fondo, 800, 1.500, 3.000 y 5.000 metros; en salto tenemos salto de longitud, triple salto, salto de altura y salto con pértiga; y por último, en lanzamientos, peso, jabalina y disco.

Los modos de juego serán dos: Team Arcade, en el que encarnaremos al capitán de un equipo de atletismo, elegido entre ocho formaciones, y cuyo objetivo es conseguir medallas para mejorar el palmarés del equipo; y el segundo será el Training Manager, que nos permitirá personalizar a un joven atleta que empezará a competir y entrenar duro para llegar a las grandes citas atléticas mundiales, siendo nuestra tarea principal es convertirnos en manager del corredor e intentar que vaya forjándose un futuro como estrella del deporte.

El control de los corredores se realizará mediante un revolucionario sistema, denominado Mouse Driver100 Power, que permitirá dirigir a nuestros atletas con la sola ayuda del ratón. Este periférico será nuestro aliado para controlar la aceleración, la potencia, los ángulo de lanzamiento y hasta la respiración de nuestros atletas. En el aspecto gráfico, los atletas están representados mediante modelos 3D con cerca de 1.900 polígonos cada uno, y el estadio simulará los escenarios de las grandes citas atléticas de todo el mundo.







PC Atletismo

Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

toby

POR FIN EN TU PC UN PLATAFORMAS 3D COMO EL DE UNA CONSOLA.

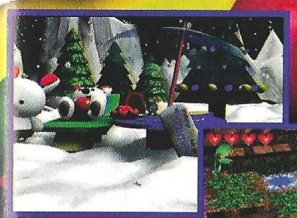
Un juego de plataformas en 3D que hará las delicias de niños y jóvenes y con el que podréis vivir excitantes y divertidas situaciones. Vuestro amigo Toby os hará vibrar en los más diversos escenarios: corriendo, esquiando, navegando o deslizándose.

DIVERSIÓN A RAUDALES

Cuidado con Toby; parece inocente y tranquilo, pero es una máquina de diversión. No puede estar quieto ni un solo momento, y puede que te cueste seguir su ritmo, así que ¡prepárate!

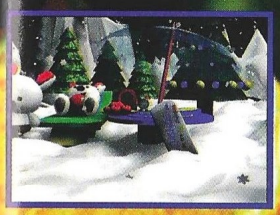
UNA GRAN AVENTURA

Si aceptas los desafíos que Toby te propone, podrás decir que te has llegado a convertir en un auténtico aventurero. Recuerda que para Toby no hay nada imposible, y que no hay obstáculo que le impresione.



PC CD rom **Sólo 2.995pts.**

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas



COMPATIBLE WINDOWS 98

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com

Digital Dreams MULTIMEDIA

El imperio de las hormigas

Pocos juegos se han preocupado de la vida de los insectos, de sus avatares diarios y su lucha por la supervivencia en un mundo repleto de peligros.

La vida sobre seis patas

Detestados por unos y admirados por otros, los insectos son los habitantes silenciosos de nuestro planeta. Muchos de ellos viven a nuestro alrededor sin que siquiera sepamos de su existencia, y no sólo en el campo, en nuestras propias casas, en nuestros lugares de trabajo, etc. Están por todos sitios. Pues bien, pocas han sido las veces que se nos ha propuesto en nuestros ordenadores ponernos en la situación de estos "colegas" de nuestro mundo –cabe recordar el excéntrico pero formidable Bad Mojo–, algo que cambiará El imperio de las hormigas, que llegará próximamente.

Y es que, humanos, nuestra civilización no es para nada la más avanzada. Estos pequeños "bichejos", que muchas veces sólo merecen nuestro desprecio, viven en un sistema social mucho más sofisticado que el nuestro, al menos, más ordenado y más humano, si es que podemos utilizar la palabra humano en el sentido de natural y benévolo.

El imperio de las hormigas nos sitúa en la piel de una especie de dios de las hormigas, encargado de desarrollar un hormiguero y todas sus dependencias, así como organizar la vida de nuestra ciudad-hormiguero y las acciones a desarrollar, como la recolección de comida o la defensa ante ataques de nuestro enemigos. En definitiva, seremos el gestor y organizador de toda una sociedad, aunque sea de hormigas, y en apariencia, nosotros los humanos pensemos que se trata sólo de unos pequeños e insignificantes bichos.

Para crear este juego, se ha utilizado el sistema VR3D, nunca usado en este género. Esta tecnología permite crear ricos y complejos decorados muy detallados, además de tener una visión de 360 grados y darnos una sensación de completa libertad en todos nuestros movimientos. Los gráficos son muy realistas, y la inteligencia artificial de los insectos permite que cada uno se comporte de una manera diferente. Por cierto, la diversidad de estos pequeños animales en el juego es casi tan variada como en la vida misma.

Simulación, estrategia y aventura mezcladas a partes iguales en un título revolucionario que seguro planteará un nuevo estilo de juego.

El imperio de las hormigas

Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware

GRÁFICOS
DVD
SONIDO
ALTAVOCES
CD-RW
Música digital Internet
Cine en casa Juegos
Visítanos en el SIMO
Stand 7068
Pabellón 7
¡Vive la experiencia!
Environmental Audio™
Sumérgete en el juego. Hazte con una SoundBlaster Live! Y unos altavoces FourPointSurround y deja que Enviromental Audio – la tecnología de sonido para PC más avanzada – te sitúe en el centro de la acción.

Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, UMD.
Para recibir más información rellena y envía este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 160 - 08850 Gavà**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal ..... Población.....
E-mail .....

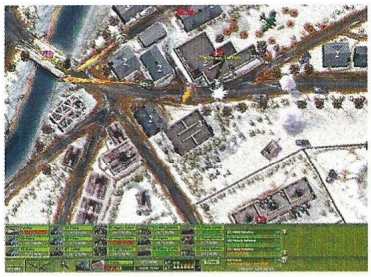
COGAVIO 1024

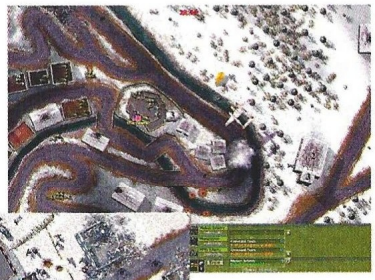
CREATIVE

www.creative.com

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Close Combat IV: The Battle of the Bulgue





Esta popular serie de wargames llega a su cuarta entrega con The Battle of the Bulgue. Más de 400.000 copias vendidas en todo el mundo avalan a este juego .

Close Combat IV The Battle of the Bulgue

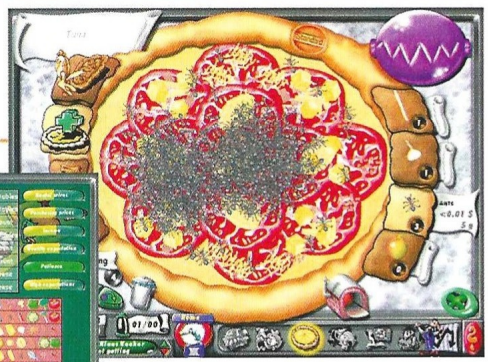
Editor: Atomic Games/SSI
Distribuidor: Proein

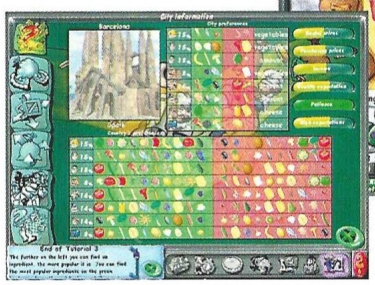
Combate táctico en la Segunda Guerra Mundial

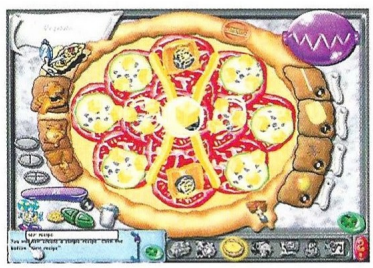
El contexto elegido en esta ocasión es el de la batalla del Bulgue. Esta tuvo lugar durante el invierno de 1944, cuando las tropas alemanas, ya en retroceso, realizaron un último intento de romper el frente aliado europeo. Durante unas semanas pareció que el signo de la guerra podía cambiar nuevamente a su favor, pero... bueno, el final ya lo conocemos todos.

Resulta curioso comprobar como esta serie se mantiene al margen de las modas. Cuando todas las compañías dedicadas a la estrategia se desesperan por dar el salto a las 3D, Atomic Games nos presenta un juego que mantiene el enfoque tradicional 2D de la serie. Por supuesto, encontraremos unas cuantas mejoras de tipo técnico –escenarios fotorealistas, explosiones más espectaculares y una mejor animación de las unidades...–, pero las novedades más importantes corresponden a la mecánica del juego y a la IA. El juego ofrecerá la posibilidad de comandar tanto a las tropas aliadas como a las alemanas, modo multijugador, continuidad entre las batallas –de tal manera que los éxitos o fracasos tendrán una incidencia directa en el conjunto del juego–, efectos atmosféricos, una IA única que hará innecesario el estar constantemente encima de nuestros hombres y, en definitiva, la mejor descripción de una situación de combate en la Segunda Guerra Mundial que se pueda encontrar. Parece que no está nada mal...

Pizza Sindicate







Que la gente disfruta comiendo pizza es algo que todos sabemos. Lo que jamás se nos ha ocurrido pensar es qué se cocerá detrás de estas grandes cadenas de comida rápida..

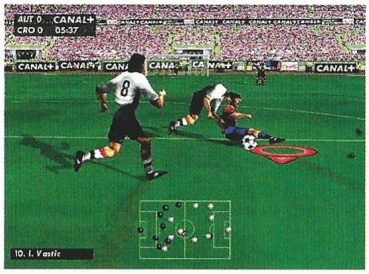
Pizza Sindicate

Editor: Software 2000
Distribuidor: Dinamic

La mafia de la "mozzarella"

Pizzerías a mansalva, comida rápida para parar un tren y en general, un alimento de dudosa calidad es lo que podemos encontrar en muchos establecimientos del planeta. La pizza, de origen italiano, siempre ha sido algo a lo que muchas personas han recurrido por ser sabrosa, rápida o simplemente por comer algo, y la verdad es que pizzerías no faltan allá a donde vayamos. Detrás de un negocio que genera tanto y tanto dinero como el de la comida rápida, es inevitable pensar en qué se "cuece", el porqué de tanta y tanta rivalidad entre infinidad de cadenas de este tipo.

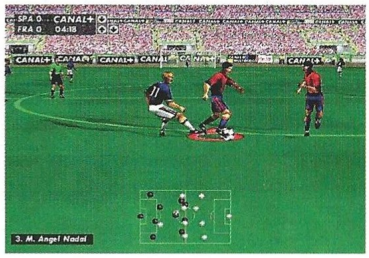
Para sacarnos un poco de la duda, o simplemente, poder estar durante un rato en el pellejo de un magnate de la hostelería, Dinamic nos acerca Pizza Sindicate, un juego de estrategia en el que tendremos que abrir nuestro propio negocio y hacerlo crecer hasta el límite, haciendo nuestras propias pizzas con los 80 ingredientes a elegir que tendremos, ya sean aceitunas, pepperonni o salami. Aunque no todo será cocinar, también tendremos que hundir en la mayor de las miserias a nuestra competencia, y podremos unirnos a un sindicato criminal o crear el nuestro, para así sobornar a la policía y ocultar la dudosa calidad de nuestra comida. En poco tiempo podremos amasar, cocinar y matar todo lo que se ponga en nuestro camino.



Canal + Fútbol 2000

Fútbol codificado

Desde hace algunos años, Canal+ nos ha ido acostumbrando a unas retransmisiones deportivas espectaculares, con todo lujo de detalles y decenas de cámaras que captan hasta el más mínimo detalle. Los partidos de fútbol retransmitidos por este canal desde siempre han contado con el beneplácito de la mayoría de aficionados, ya sea por la calidad en sí de la emisión o por el aire fresco que imprimió Canal+ en el aburrido mundo del deporte en televisión, hasta ese momento copado por las televisiones públicas. Pues bien, tras años de buen hacer en la pantalla pequeña, Canal+ se apunta a las pantallas de nuestros monitores con Canal+ Fútbol 2000, un juego que nace con la sana pretensión de competir con los grandes y populares juegos del género. Como es de costumbre en este tipo de programas, tendremos a nuestra disposición un buen puñado de posibilidades para personalizar nuestro equipo y lograr la victoria: elegir nuestros jugadores preferidos, su disposición en el campo, la estrategia, etc. El encargado de comentar los partidos es Carlos Martínez, presentador deportivo en Canal +, y que aquí se encargará de poner algo de chispa en un mundo de pasiones alrededor de un balón. Muy pronto veremos que nivel de calidad y jugabilidad nos ofrece.



Los juegos de fútbol son legión, y ahora, Canal + también se apunta al carro de los simuladores deportivos, debutando en el mundo de los videojuegos.

Canal + Fútbol 2000

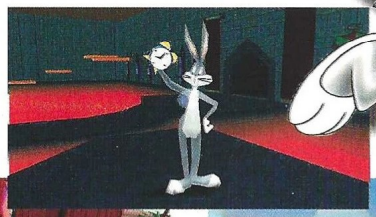
Editor: Canal + Multimedia
Distribuidor: Infogrames

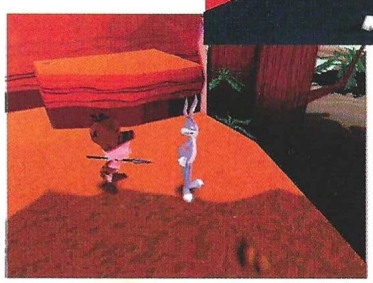
El conejo más famoso

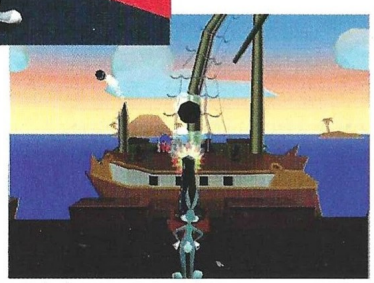
Bugs Bunny Lost in Time

Yes que en este mundo, no hay nadie que no conozca o al menos haya oído hablar de tan singular personaje. Desde hace muchos años, podríamos decir que es el auténtico estandarte de la Warner Bros, una de las más grandes compañías del mundo. Podemos contar por cientos la cantidad de capítulos que hay de Bugs Bunny, incluso sale en películas como Space Jam, protagonizada por el antiguo componente de los Chicago Bulls, Michael Jordan. Este "simpático" conejo cae bien a todo el mundo, debido en cierto modo al ingenio que lo caracteriza, dejando siempre en el más completo de los ridículos a quien pretenda hacerle algo.

En otras plataformas –léase consolas– la aparición de este personaje es una constante, sobre todo cuando los auténticos reyes eran los 16 bits. A decir verdad, este mismo juego ya apareció en el mundo de las consolas hace un tiempo, y la verdad es que era entretenido. La misión que desempeñaremos no será otra que ayudar a Bugs Bunny en distintas épocas de la historia, ya que como indica el mismo título, está completamente perdido en el tiempo. Bajo una perspectiva en tercera persona, saltaremos sin cesar de plataforma en plataforma por un muy elaborado mundo poligonal, evitando como de costumbre al cazador Elmer, dándonos la lata eternamente.







Los juegos de plataformas en 3D no se prodigan en demasía en PC, y para que esto cambie, nadie mejor que el mismísimo conejo de la suerte.

Bugs Bunny Lost in Time

Editor: Behaviour Interactive
Distribuidor: Infogrames

Spirit of Speed 1937

Antes de que ni siquiera se soñase con llegar a velocidades de vértigo, había coches deportivos. Geniales antiguallas que hoy en día son piezas de museo, pero que un día llegaron a maravillar.

Spirit of Speed 1937

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Aquellos maravillosos cacharros

Estamos acostumbrados a ver en nuestros ordenadores simuladores de coches modernísimos, incluso prototipos, con puntas de velocidad altísimas y repletos de las últimas novedades tecnológicas del sector. Velocidades de vértigo para coches con los cuales sólo podemos soñar, pues sus precios son astronómicos.

Pues bien, existen incluso coches más caros, coches de museo que son una especie de dinosaurios motorizados y que un día provocaron admiración por su potencia y su vanguardismo. De manos de Microprose nos llega Spirit of Speed 1937, un simulador de conducción ambientado en los primeros años del deporte de las cuatro ruedas. Podremos elegir 12 modelos de coches históricos y nueve circuitos de todo el mundo, y disfrutar de lo que eran las carreras de bólidos allá por los años 30, tan emocionantes o más que las de ahora. Los paneles de los coches se ajustarán fielmente a como eran los originales, y su conducción será tan real como que tendremos que cuidar de cómo utilizamos los bruscos frenos o de los niveles de agua, gasóleo o aceite. Otro de los aspectos a reseñar es la base de datos que este juego incluye, con recortes de prensa, titulares, posters, y una magnífica banda sonora con música de la época en la que está basado.

Creatures Adventures

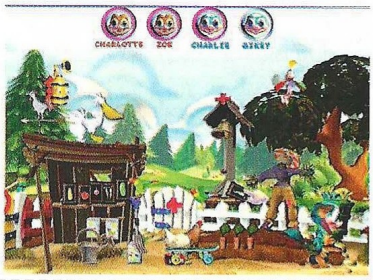
Con la fiebre Tamatgochi y las mascotas virtuales, llegaron muchas otras criaturas que existían en el mundo electrónico, como los Norns, unas simpáticos animalillos que vivían en nuestros ordenadores.

Creatures Adventures

Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

Dulces criaturas virtuales

Ahora los Norns han vuelto, pero esta vez con muchas aventuras para los más pequeños de la casa. Para aquellos que no los recuerden, decir que estas criaturas nacieron en 1996, cuando Creatures fue sacado al mercado. Después llegó Creatures 2, que siguió haciendo las delicias de los más pequeños –y de muchos más creciditos–. Estos simpáticos amiguitos no son más que mascotas virtuales que actúan con vida propia, como si de verdad estuvieran vivos. Son tan reales que actúan de manera diferente a menudo, convirtiéndose en traviesos, desobedientes, amistosos y joviales, como cualquier niño. Ahora vuelven para seguir siendo objeto de diversión de los más jóvenes, con un mundo de diversión y peripecias en las que tendremos que ayudar y darles todo nuestro cariño. Podremos jugar con ellos en la sala de juegos, o darle un nombre a nuestro Norn en el nido de estas criaturas. Incluso tendremos la oportunidad de cocinar en una divertida cocina virtual, o elegir vistosas y coloridas ropas para nuestras mascotas virtuales, que estarán encantadas de servir como modelos de pasarela para nosotros. Nuestros Norns también descubrirán la vida animal en el jardín de su casa, o comer vegetales en la huerta. Si se sienten mal tras tamaño atracón, los podremos llevar al doctor, y si la cosa no mejora, y nuestro Norn se va para siempre, incluso lo podremos enterrar y decirle nuestro último adiós.



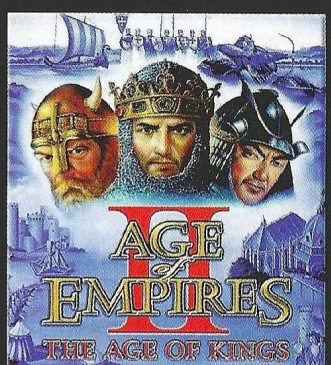
¿Quién conquistará el mundo tras la caída de Roma?

Prepárate para desempolvar tu armadura, porque tienes ante ti 1000 años de historia medieval.

Con **Microsoft Age of Empires II: The Age of Kings**, continuación del galardonado Age of Empires, pondrás a prueba tus dotes de mando a la hora de llevar una de sus 13 civilizaciones a la victoria sobre las demás. Tú eliges el camino para ello: combates con potentes ejércitos, estrategias económicas, técnicas defensivas o diplomacia, todo ello desarrollado sobre los escenarios que tú mismo crees.

Podrás contar con personajes de la época como Juana de Arco, Genghis Khan,... y gracias al generador de mapas siempre tendrás nuevas tierras que explorar y conquistar, con el máximo realismo. La victoria o la derrota sólo dependen de ti.

Microsoft Age of Empires II
The Age of Kings

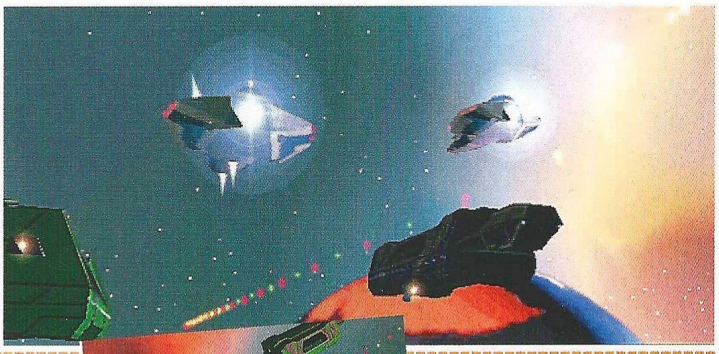


Si quieres más información visita **www.microsoft.com/spain/juegos**
o llama al teléfono **902 197 198** o al 91 353 69 60

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?®

Microsoft®

Phoenix



Muchos son los simuladores espaciales que podemos encontrar en el casi interminable catálogo de juegos de PC. Los hay de todos los tipos, y ahora con Phoenix, rememoran el inolvidable cine de los años '40.

Phoenix

Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

Como en los '40

Los grandes clásicos nunca mueren, o algo así estipulaba el dicho, y eso es lo que sucede con Phoenix, un simulador espacial a la vieja usanza y apoyándose en los viejos éxitos de Hollywood, sólo que aquí nos encontraremos con un trabajado entorno vectorial, lleno de polígonos y texturas llenas de detalles, con un sonido espectacular y algunas cosas más fundamentales en un juego de este estilo. El juego proviene ni más ni menos que de Team 17, auténticos artífices de toda la saga Worms –sí, esa en la que las lombrices eran como el mismísimo Rambo–.

Uno de los aspectos que más llaman la atención en Phoenix son sin duda la cantidad de niveles con los que cuenta; tendremos juego para rato, ya que hasta que no completemos los 60 que tiene, no habremos acabado el juego, algo realmente positivo para aquellos que no tengan suficiente con lo tradicional. En muchas de las fases, entre otras cosas, podremos incluso lanzar a nuestro astronauta al espacio esterior, con la difícil misión de recolectar todo tipo de materiales. Ya sabéis, los entusiastas de este tipo de juegos no debéis perder de vista a Phoenix.

South Park Rally

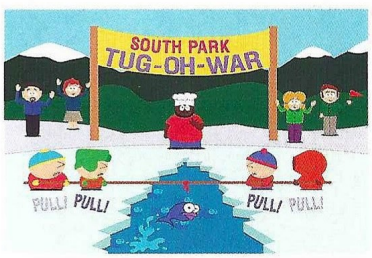
Los personajes más salvajes de la serie que más éxito está cosechando en los Estados Unidos, vuelven a nuestros ordenadores con un juego de carreras que derrocha humor por sus cuatro costados.

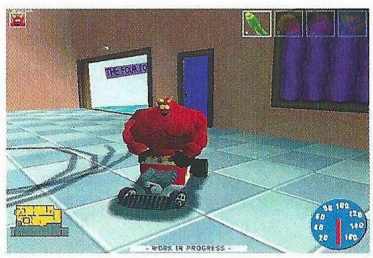
South Park Rally

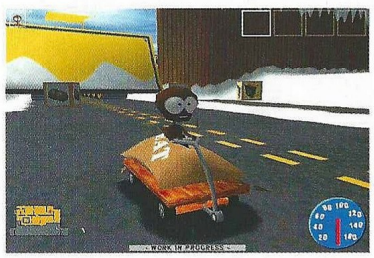
Editor: Tantalus Interactive
Distribuidor: Acclaim

La competición más loca

Una de las series de dibujos animados más salvaje de los últimos tiempos vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores tanto para seguidores de esta como para los que simplemente busquen un juego entretenido y distinto a todo lo que hay en el mercado. Después de haber disfrutado con South Park, también de Acclaim, recibimos ahora un juego con el mismo título que el anterior pero seguido del apelativo Rally. Si en la anterior entrega teníamos que, bajo una perspectiva en primera persona, salvar la ciudad de las situaciones más absurdas que pudiéramos imaginar, en esta ocasión no será para menos.







La temática del juego es distinta, pero no del todo; nos explicamos: la acción del juego será básica, optando por uno de los muchos personajes de la serie y su "precioso" kart. Una vez hayamos seleccionado a nuestro "héroe" comenzará la diversión. Los circuitos discurren en los mismos parajes que podemos ver en la serie, siendo la ambientación de todos ellos en días festivos de South Park, como por ejemplo Los Días de la Vaca o las Navidades.

Además de conducir a toda velocidad, podremos obstaculizar a nuestros contrincantes con infinidad de curiosas armas, como las bolas de chocolate saladas o la rana mirona mexicana. Estas Navidades prometen ser de lo más moviditas con Cartman y compañía.

SEGA PC

¡Ahora podrás disfrutar en tu PC del emocionante realismo de las recreativas!

Ponte al volante de los más potentes coches del campeonato del mundo de rallies, asombrosamente recreados para dar la mayor impresión de realismo que hayas visto nunca.

Lleva a uno de los 17 modelos de coches diferentes hasta el límite de sus posibilidades en el modo de Campeonato de 10 Años o en el clásico modo Arcade.

Desafía a otros rivales de todo el mundo por medio del juego en red a través del Sega's Rally Global Net Ranking, o en tu propio ordenador utilizando la opción de dos jugadores a pantalla partida.

No seas un simple espectador...

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™ CHAMPIONSHIP

dinamic MULTIMEDIA

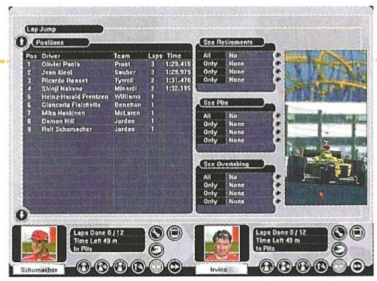
SEGA™

empire INTERACTIVE

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Editado por Empire Interactive. Empire Interactive es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd. Todos los derechos reservados. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

Zona Beta

Grand Prix World



Si los juegos tipo manager de fútbol ya tienen buenos representantes, ahora le llega el turno a los coches más potentes, la Fórmula 1.

Los jefes de la velocidad

Una cosa es conducir un Fórmula 1 y otra muy distinta ponerse en la piel de los que de verdad manejan el cotarro del mundo de la velocidad y los coches más potentes. Miles de millones de dólares, contratos millonarios y grandes estrellas como Michael Schumacher o Mika Hakkinen componen este verdadero circo de pasiones, velocidad, a veces tragedia, y sobre todo, espectáculo. De la mano de Microprose, dentro de poco nos llegará GP World, un manager en el que nos encomendarán ponernos es el sillón de jefe de un equipo y llevarlo a buen puerto, es decir, que si decidimos elegir a Ferrari, nos tocará ganar el campeonato o veremos como nos convertimos en un fracasado y un proscrito de por vida en el mundo del automovilismo.

Las decisiones que tomemos se verán reflejadas en el asfalto, y sufriremos viendo como nuestro equipo sube o baja dependiendo de cuan diestros seamos. La visión de las carreras las podremos hacer como ya sucede en otros managers como el PC Fútbol, es decir, tomaremos las decisiones pertinentes, e iremos directamente a las carreras para ver las evoluciones de los bólidos. Ya allí, una amplia serie de cámaras nos mostrarán los progresos de todos los corredores, las clasificaciones y todo lo relacionado con nuestros pilotos.

GP World

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

SWAT 3

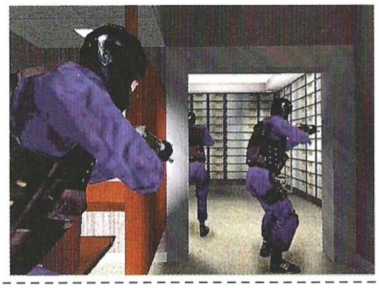
El género de la simulación táctica dio un salto cualitativo con la publicación de Rainbow Six, título que reducía a la nada a la serie SWAT. Sin embargo, Sierra está decidida a ganar la batalla con SWAT: Close Quarters Battle.

El fracaso no es una opción

La acción tiene lugar en la ciudad de Los Angeles del año 2005. Y tu objetivo es, como siempre en estos casos, proteger a los inocentes y quitar de en medio a los malos de la película. Para ello te encuentras al frente de las fuerzas especiales SWAT de la ciudad californiana. Las 20 misiones que componen el juego tienen lugar en dicha metropoli, pero con una considerable variedad en los escenarios elegidos: edificios de oficinas, residencias privadas, un estudio de televisión, una iglesia, un centro de convenciones, el Ayuntamiento e incluso la red de alcantarillado.

La compañía apuesta fuerte por este título. La mayor novedad la constituye el uso de un nuevo motor gráfico que introduce a la serie dentro del campo de las 3D, aportando elementos nunca vistos en la simulación de la física real. La meta que se han marcado los desarrolladores es la de obtener el máximo realismo posible, y para ello han contado con el asesoramiento del Departamento de Policía de Los Angeles. No hay armas espectaculares ni una acción desproporcionada. Lo que cuenta es la planificación y la capacidad de mando al frente de tu escuadrón SWAT.

Uno de los elementos esenciales para que la experiencia final sea convincente es la IA de los enemigos. Se ha dotado de un perfil psicológico diferente a cada uno de los enemigos del juego, lo que llevará a que reaccionen de maneras diferentes en una misma situación. Lo mismo vale para los hombres a tu mando, capaces de coordinarse entre ellos a la hora de realizar acciones complicadas que requieren del trabajo en equipo. Lo cierto es que, a tenor de lo visto hasta ahora, el juego promete ser todo un hallazgo. Su publicación está prevista para este invierno.

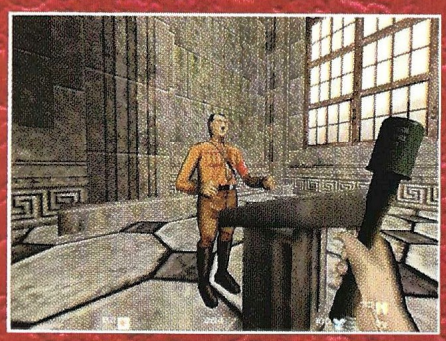


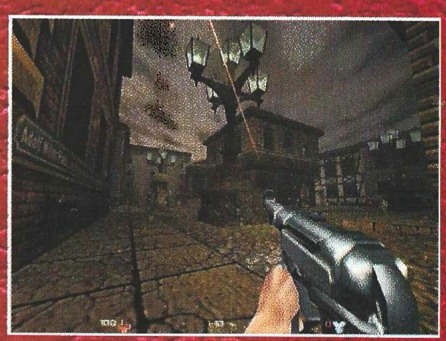
SWAT 3

Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

MORTYR
2093-1944

"WOLFENSTEIN SE UNE A UNREAL" *-PC Games-*





HD interactive

info@hdinteractive.nl

MIRAGE

Más información:
www.mortyr.com.pl

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

Friendware

www.friendware-europe.com

24 Horas de Le Mans

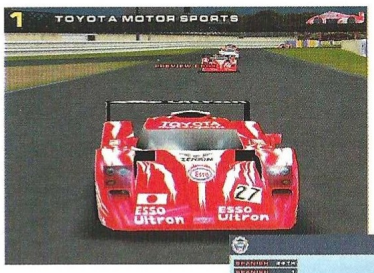
Una de las más importantes carreras, sobre todo en Francia, y de mayor duración, está a punto de aparecer para nuestros ordenadores en forma de simulador.

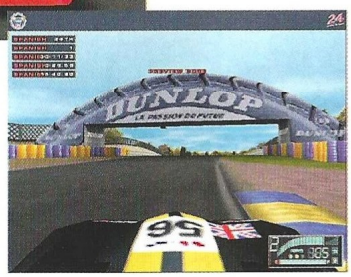
24 Horas de Le Mans

Editor: Eutechnyx
Distribuidor: Infogrames

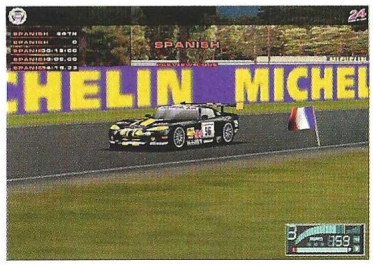
Carreras míticas

Hace bastante tiempo se comenzó a programar un juego basado en las míticas carreras de Le Mans, y parece que en breve vamos a poder disfrutar de la increíble velocidad que proporcionan estos rápidos vehículos que se emplean en tan singular competición. Por si hay alguien que no sepa en que consiste esta carrera, diremos que, como su propio nombre indica, la duración es de 24 horas, ni más ni menos: es una carrera en la que la resistencia es lo fundamental para ganar, de modo que no hay un número de vueltas definido; aquí gana el que más aguante durante las 24 horas, lógicamente quedando en el primer puesto.





Este juego, además de darnos la oportunidad de saber que es lo que siente uno de estos intrépidos pilotos, pondrá a nuestra disposición muchos otros circuitos, aparte del de Le Mans. Los coches son uno de los aspectos más impresionantes del juego, y las velocidades que alcanzan son, al igual que sucede en la realidad, muy altas, tanto que en muchos momentos nos costará dominar el vehículo a nuestra voluntad. El apartado gráfico del juego parece que no tiene demasiados fallos, si bien se percibe la falta de algunos detalles, que tal vez sean solventados en la versión final. El control de los coches también es real, y podremos ajustar el motor y otros elementos a nuestro antojo.



Abomination

El futuro, algo que en muchos casos puede llegar a asustar. La tecnología avanza a pasos agigantados, y el ser humano ve amenazada su vida, algo que jamás podrá permitir...

Abomination

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Un futuro incierto

Un virus desconocido, el más peligroso que ha conocido la raza humana jamás, está diezmando la población mundial. Un virus que comenzó a causar estragos un domingo en la ciudad de Nueva York y fue avanzando sin poder ser detenido hasta el otro extremo de los Estados Unidos, más concretamente hasta Los Angeles. Eso fue al sábado siguiente, y ya era demasiado tarde para darse cuenta de que no había cura, aunque tampoco se agonizaba, simplemente se presentaba la muerte, de un modo rápido y fugaz, sin avisar. Para detener un virus tan letal como este, se creó un grupo especial de hombres y mujeres dispuestos a embarcarse en una misión de la que probablemente no regresarían jamás...

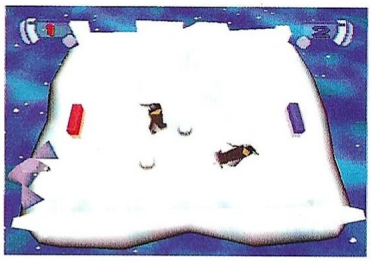
De este modo tan siniestro es como comienza Abomination, un juego que combina elementos de rol y estrategia de un modo de lo más acertado. Además de poder utilizar infinidad de armas para acbar con el enemigo, podremos emplear un camuflaje óptico con el que penetrar tras las líneas enemigas sin ser vistos. Uno de los aspectos que más promete de este juego, es que podremos jugar vía Internet o en red de 1 a 8 jugadores, pudiendo optar por un juego cooperativo entre grupos o luchar contra ellos. La perspectiva isométrica del juego resulta idónea para el desarrollo de la acción que se nos ofrece, y por supuesto, no faltará la sangre y el terror sumo.

Pong

Un clásico "muy clásico"

Es imposible que alguien no haya jugado alguna vez a Pong, aquel simple juego de "tenis", "hockey" o como se le quiera calificar. Sobre un fondo negro, aparecían unas cuantas líneas blancas; una central que delimitaba un campo con otro, dos pequeñas barras a cada extremo de la pantalla que hacían las veces de "jugadores" y un pequeño cuadrado que no paraba de rebotar de un lado a otro que supuestamente era una pelota. Lo único que había que hacer era "colarle" la bola al contrario, ya estuviese controlado por la máquina –en aquél tiempo por la inolvidable Atari–. Mediante unos simples marcadores se nos mostraba el resultado que íbamos consiguiendo, ya fuese a nuestro favor o en contra.

Bastantes años después, Hasbro nos acerca una versión menos "rústica" de lo que fue una verdadera obra maestra cargada de adicción. El sistema de juego al que nos enfrentaremos es exactamente el mismo, aunque para esta ocasión se han introducido unas cuantas opciones de juego más; de lo contrario, no sería lógico publicarlo tal y como era antes. El aspecto gráfico también ha sufrido un ligero lavado de cara, y en lugar de ser unas simples barras de color blanco, se han decantado por emplear polígonos y texturas, dando una nueva –muy nueva– imagen general al juego. Los escenarios son de lo más variopinto, y desde un campo de fútbol pasaremos por infinidad de escenarios cargados de originalidad. En próximos números sabréis más de él, de momento podéis ir disfrutando con la demo que incluimos en el CD-ROM.



Muchos años han pasado desde que este simpático juego apareciera por primera vez de la mano de Atari. El sistema de juego era muy simple, y hoy lo sigue siendo.

Pong

Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

Carguen, apunten y disparen

Ka-52 Team Alligator

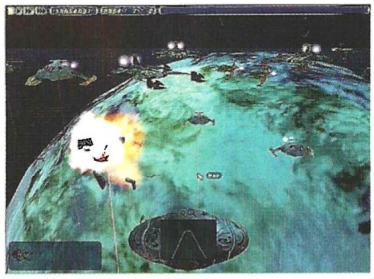
De los creadores de Team Apache, Simis, llega este simulador de vuelo basado en el último invento de la tecnología de guerra rusa, el helicóptero de combate Ka-52, uno de los más sofisticados y precisos instrumentos de guerra del mundo. Nosotros seremos el piloto de esta aeronave, y nos encargaremos, como es moneda común en este tipo de juegos, de llevar a la práctica las órdenes que nos llegan del Estado Mayor, en esta ocasión, ruso. Los dos conflictos, entre los que podremos elegir, serán la guerra en Bielorrusia o el conflicto armado en Tayikistán. En estos dos escenarios se desarrollarán las misiones que podremos ir realizando, misiones que se dividen en cuatro etapas diferentes: preparación, asalto, contraataque y resolución. Podremos elegir entre 10 tipos de aeronaves, y realizaremos labores de comandante en jefe de hasta 60 unidades de tierra, ya que este juego nos permite ponernos en la piel de un alto mando militar y dirigir operaciones especiales, incluso formar grupos de ataque de hasta 16 helicópteros y destruir todo lo que se nos ponga por delante.

El motor gráfico utilizado también sorprenderá muchos, por su suavidad y naturalidad en las unidades y en el aspecto gráfico en general. Para disfrutar de todo ello, eso si, tendremos que esperar todavía un poco más de tiempo.

Los simuladores de helicópteros de combate tienen siempre buena acogida entre los aficionados a los juegos de ordenador. Dentro de poco llegará Ka-52 Team Alligator para probar suerte.

Ka-52 Team Alligator

Editor: Simis
Distribuidor: Virgin



Imperium Galactica II

El Imperium Galactica original se caracterizaba por dotar a un juego de estrategia en tiempo real de un fuerte hilo narrativo que, en última instancia resultaba una limitación en cuanto a las posibilidades de juego.

Imperium Galactica II

Editor: Digital Reality.
Distribuidor: Virgin

Expansión y conquista

La historia te ponía en la piel de un lugarteniente que era enviado a diversos planetas con la orden de resolver ciertos problemillas. La gestión y administración de recursos, junto a ocasionales combates espaciales te mantenían ocupado mientras las secuencias de video te revelaban la trama oculta detrás de todo aquello.

El juego, pese a una acogida fría por parte de la critica, tuvo el suficiente éxito como para que Digital Reality se pusiera manos a la obra con una secuela. Imperium Galactica II presenta una nueva historia ambientada en el mismo universo que el título original, sólo que esta vez será representado por medio de un motor gráfico en 3D que promete un gran espectáculo visual.

Entre las novedades que incluye el juego se incluye la posibilidad de crear y diseñar tus propias naves espaciales, más de 100 planetas a conquistar y 150 avances tecnológicos que investigar. Por si fuera poco, también tendrás la oportunidad de crear ¡tus propias galaxias!, tomando decisiones sobre el número de razas, los niveles de dificultad y con cual de los ocho imperios que hay en Imperium Galactica II vas a jugar. Y, por supuesto, no faltará la opción de juego en red local o a través de Internet. Expansión y conquista es lo que ofrecerá Imperium Galactica II. Combatir contra razas extraterrestres mientras tus propias colonias están bajo ataque... Quien sabe, podría ser un éxito.

Avalon´s Hill Diplomacy

Si la diplomacia hubiera sido mejor en el siglo que está a punto de finalizar, grandes conflictos como las dos guerras mundiales podrían haberse evitado. Ahora nos llega Diplomacy para aprender a hacer amigos.

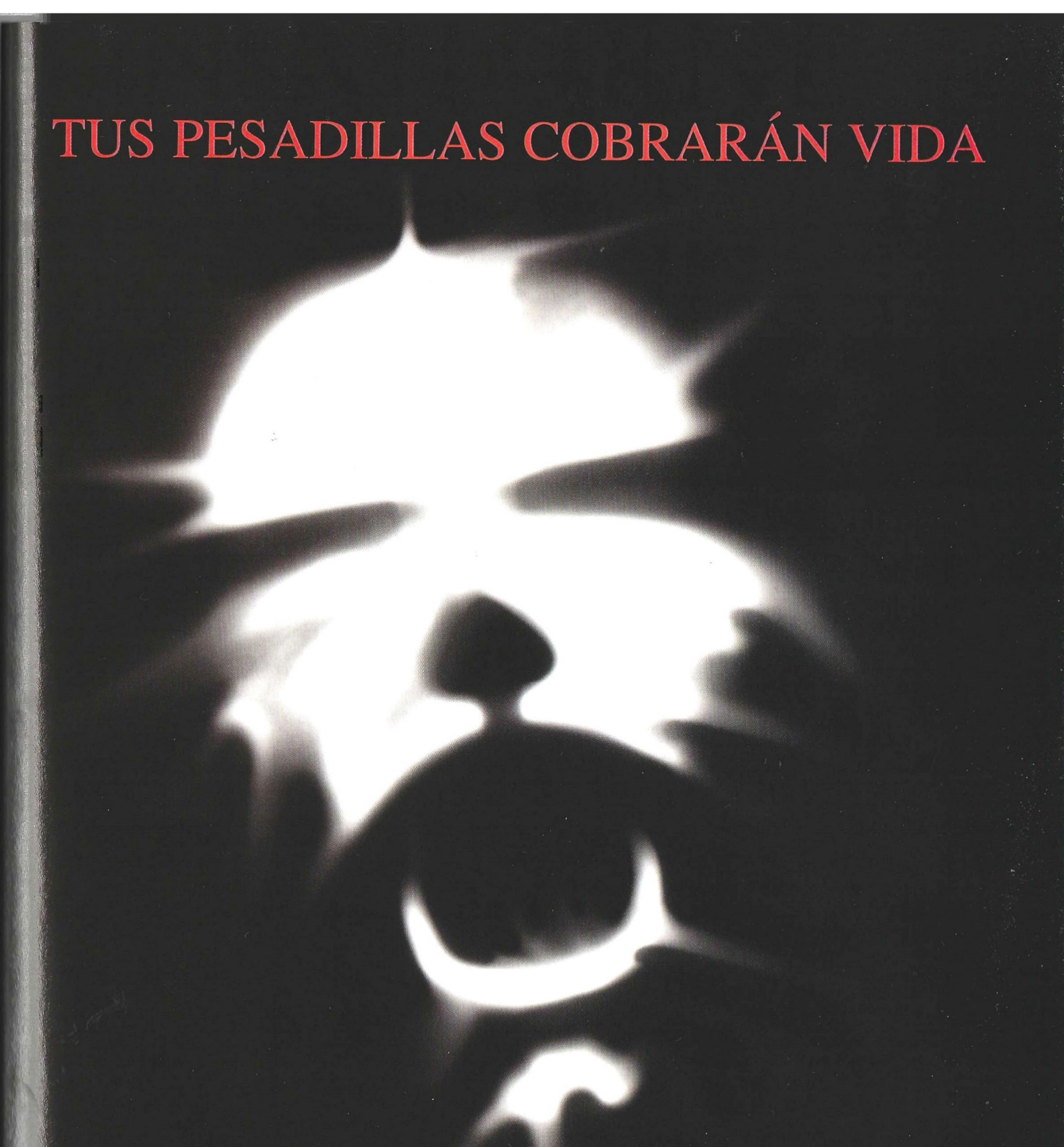
Avalon´s Hill Diplomacy

Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

El arte de la diplomacia

Europa, durante el siglo XX, ha sido un buen calvo de cultivo para los conflictos armados y para las conspiraciones políticas. Dos grandes guerras mundiales han asolado nuestro continente de norte a sur para demostrar que el ser humano no llega a ser lo suficientemente diplomático como debiera para evitar este tipo de conflictos, cuyas únicas consecuencias son muerte y destrucción. Microprose nos trae ahora uno de los juegos de tablero más famoso de todos los tiempos, Avalon´s Hill Diplomacy, un cursillo acelerado para conseguir mejorar el mundo y evitar que acabemos como solemos acabar en casos como los descritos anteriormente: a guantazos y cosas peores. Este juego se basa en turnos para ir haciendo aliados y enemigos con otros siete jugadores, comenzando desde principios de este siglo, en 1901, y llegando a fechas tan conflictivas como 1914, cuando la Primera Guerra Mundial estalló. En Diplomacy, trataremos de evitar este gran conflicto y, sobre todo, intentaremos mantener al país que elijamos fuera de peligro del resto de los países presentes, que seguro estará esperando que mostremos signos de desfallecimiento para hacerse con nuestros territorios y nuestras riquezas. Desde Rusia a Francia, pasando por Alemania o Inglaterra, nos podremos convertir en prestigiosos diplomáticos que buscaran resolver los crecientes conflictos mundiales. Muy pronto en nuestros ordenadores

TUS PESADILLAS COBRARÁN VIDA



NOCTURNE™

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

PC CD

Take 2 Interactive Software y el logo de Take 2 es una marca de Take 2 Interactive Software ©1999 Take 2 Interactive Software. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y logos pertenecen a sus respectivos propietarios. Nocturne y el logo de Nocturne es una marca de Terminal Reality. Terminal Reality es una marca de Terminal Reality Inc. Gathering of Developers y godgames son marcas de Gathering of Developers, Inc. ©1999 Gathering of Developers, Inc.

El puerto de las infinitas posibilidades

Cualquier navegante de antaño hubiera gritado ¡tierra a la vista!, al divisar, desde su puesto de vigía, la tenue sombra de las maravillas que ya podía adivinar, ocultas tras la cortina de niebla que anunciaba la existencia de algo lejano en el mar. Hoy, como navegantes informáticos que podemos llegar a ser todos nosotros, y máxime si intentamos jugar en Internet, la frase habría de cambiar, y al adentramos en la extensa Red por la que fluyen nuestras ilusiones, deberíamos gritar ¡de todo a la vista!... menos tierra. Y es que, en verdad, la información y los juegos, las actividades, en definitiva, que podemos realizar a través de Internet, crecen a pasos agigantados cada día en sus posibilidades, superando con alicientes todas las previsiones, hasta las que aventuraron los más optimistas...

Internet y los juegos en la red (III)

A lo largo de las explicaciones recogidas en las anteriores entregas de esta serie de artículos, hemos probado la naturaleza del mar sobre el cual tendremos que navegar. Internet es un mare nostrum de la Humanidad, que no se encuentra en medio de la tierra de alguien, sino que posee una esencia sustanciada en su naturaleza global. Ésta, abierta a todas las posibilidades e inacabable, es un sueño encarnado en su realidad alternativa, que contiene una característica incrustada en su esencia a la fuerza: la accesibilidad total. Pero el nuevo mar, como el antiguo, evoluciona constantemente, se expande y especializa, y tiene la facultad de empequeñecer el planeta que lo contiene, haciéndolo a la vez más rico e interesante. Pero, como buenos navegantes, no obstante su belleza, para movernos sobre la superficie de sus aguas o bucear, tendremos que prever sus reacciones, adivinar su evolución y, sobre todo, disponer de un puerto desde el cual hacer zarpar a nuestros barcos.

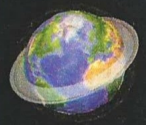
En sí mismo, un juego es todo un mundo que puede encerrar a su vez muchos más para explorar. Internet contiene infinidad de juegos para disfrutar a través de su red en modo multijugador. ¿Pero cómo enumerar lo que crece de continuo? ¿Cuántos títulos podemos observar en Internet? ¿Cuál es la naturaleza de cada uno de ellos? Son preguntas cuyas respuestas nos llevaría tiempo y espacio enumerar. Pero en lugar de contentarnos con lo que ya existe, ¿porqué no intentamos adelantar nuestro tiempo al de la Red? Y puestos a echar una carrera al devenir, ¿porqué no asomarnos por un instante a una ventana de futuro? ¡Qué privilegio unas migajas de lo incognoscible! O no lo es tanto en realidad...

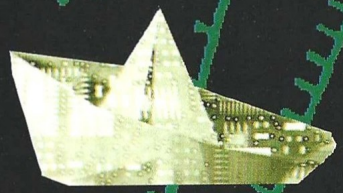
Nadie puede predecir a largo plazo lo que ocurrirá en un campo o aspecto concreto en nuestra vida. La existencia es adicta a las fluctuaciones, y el futuro no es un plato que nos sea dado degustar con vehemencia. No obstante, observando el discurrir de los acontecimientos, sí podemos prever a medio plazo lo que puede llegar a ocurrir respecto de lo que nos interesa. Aquello que, de no verse afecto por una catástrofe, con total seguridad ocurrirá, puede sospecharse. Si la catástrofe sobreviene... poco importa ya lo que quede. Pues bien: sospechemos de los juegos en su relación con Internet. Pero hagámoslo con pruebas.

DirectX

El nombre seguro que te suena. Lo habrás visto en los menús de instalación de algunos juegos, comentado en los lomos de las cajas, atrapado en Internet, escuchado en boca de alguien, pero ¿qué es? ¿porqué siempre aparece? En relación con el mundo de los juegos, hay otras muchas palabras que también se mencionan, pero... ¿porqué fijarnos en esta? ¿No es misteriosa esa "X" al final? ¿No lo es? Pues sí. Y es que para el hombre, la "X" es lo admirable, lo desconocido, lo que le fascina y maravilla; algo que le intriga. Y a la palabra Direct, no podrían haberle puesto una mejor coletilla.

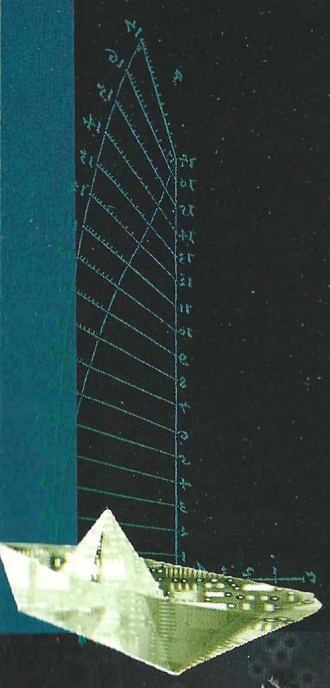
Así, con curiosidad, bajo ese nombre descubrimos un kit de desarrollo creado por Micrososft para aplicaciones multimedia, que en los últimos tiempos ha triunfado en el área de los videojuegos. La mayor parte de la programación de uno de estos títulos se realiza con lenguajes de medio o bajo nivel. ¿Qué significa todo esto? Pues que la especialización de los técnicos programadores que lo crean, debe ser muy alta, dada la naturaleza de los lenguajes que se utilizaban a tal efecto (C/C++, Ensamblador...) Esta circunstancia, que ha limitado sobremanera la creación de nuevos títulos, ha sido mitigada ahora por la aparición de DirectX; aplicación que permite una programación con lenguajes como Visual Basic, o Delphi.

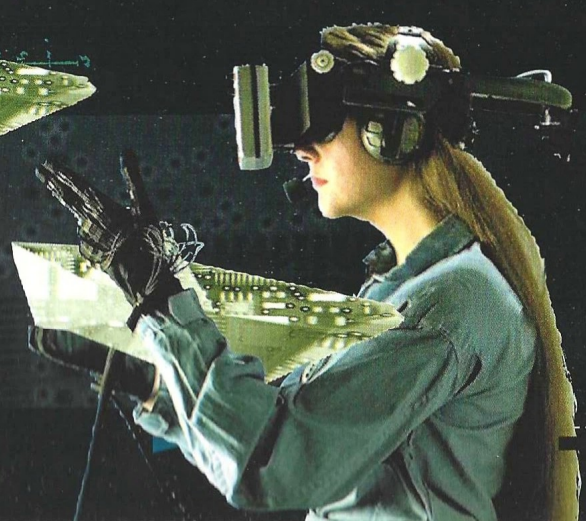




Estos lenguajes están considerados como de más alto nivel que los citados antes, lo que requiere una menor codificación y especialización de los técnicos que los manejan. Esta circunstancia hace que sea más fácil crear nuevos títulos de mayor calidad, lo que redunda en un considerable aumento de la producción.

Esta nueva forma de hacer juegos no saca tanto partido a la máquina, a diferencia de lo que ocurría con los lenguajes usados anteriormente. ¿Porqué utilizarla entonces? Porque, por contra, hoy asistimos al desarrollo de una rabiosa competencia entre las empresas a la hora de fabricar microprocesadores. Los hay con soporte multimedia, cálculo en 3D, reconocimiento de voz... Claros ejemplos pueden encontrarse en tecnologías Intel MMX y 3DNow de ADM, que potencian las posibilidades de todo tipo de aplicaciones multimedia y en especial las de los juegos en 3D. Así, el trabajo de optimización que antes hacían los programadores, ahora lo llevan a cabo los microprocesadores. Si a todo esto añadimos las ventajas de los chips de aceleración 3D existentes en el mercado, el resultado puede ser lo más impactante que hayamos tenido oportunidad de disfrutar desde que apareció en la historia el primer videojuego.





DirectX: Una varita mágica para las 3D

Sólo existen tres estándares para crear juegos en 3D.

GLIDE, fue desarrollado para el chip Voodoo, que apareció antes de la primera versión estable de DirectX –hoy en retroceso–.

OPEN GL, creado por Silicon Graphics, ya forma parte de Windows y en su desarrollo está participando también Microsoft.

DIRECTX : es un kit de desarrollo que permite crear juegos basados en un estándar definido por Microsoft para que funcione en sus sistemas operativos Windows 95/98/NT y 2000, así como en máquinas Intel.

DirectX aprovecha todos los chips 3D existentes en el mercado actual, proporcionando acceso directo tanto a la memoria de vídeo, como a las capacidades de cálculo en 3D, o a la reproducción de música y sonidos. También proporciona este tipo de acceso a la comunicación a través de redes, y a la interactuación del usuario por medio de teclado, joysticks, ratones y otros periféricos. Pero sobre todo esto se da la circunstancia clave que hace tan interesante para nosotros a DirectX: es el único kit de desarrollo que contiene Direct Play, diseñado para potenciar la comunicación entre ordenadores dispersos, bien sea a través de una red local, bien a través de otra más importante como Internet. Es decir, asegura y fija la fiabilidad del juego en modo multijugador a través de Internet para los títulos que han sido creados gracias a su ayuda, que son la gran mayoría.

Los programadores de Microsoft ya han resuelto en la última versión de DirectX ideada, los problemas que supo-

Direct Play asegura y fija la fiabilidad del juego en modo multijugador a través de Internet para los títulos que han sido creados gracias a su ayuda, que son la gran mayoría

nía crear un software que permitiera la conexión hasta un servidor, el envío de información e incluso las conexiones múltiples. Ahora, el turno es de las productoras de juegos, cuyos equipos de desarrollo han de permitir que, en el modo multijugador, unos usuarios interactúen con otros, incrementando la sensación de una real integración en el juego, y rentabilizando las capacidades de Internet al máximo viendo cómo los usuarios se conectan y exprimen la Red.

Y es que con DirectX ya no sólo podrás jugar con cualquier persona que se encuentre en cualquier punto del planeta o fuera de él, sino que además podrás ponerte de acuerdo con tu compañero de juego para usar las estrategias que ideéis. ¿Cómo? Pues hablando en tiempo real. Esto es posible gracias a una situación que, cada vez más, se repite: Microsoft compra. Y esta vez ha sido una empresa llamada Shadow Factor. Podría haberse dedicado a cualquier otra cosa, pero lo cierto es que aquella, había desarrollado un elemento que te permitiría hablar en tiempo real a través de Internet con otros jugadores.

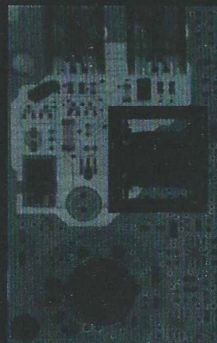
No se trataba de texto escrito, no servía para chatear comunicándote a través de la red, sino de hablar realmente con tu voz. Este elemento, llamado Battlefield Communicator te permitirá dentro de poco, hablar con otro jugador mientras resuelves tus diferencias con los demás. Es algo parecido a la comunicación que practican grandes empresas a través de IP. Y es que la mayor parte del mercado multimedia actual está centrado en el campo de los juegos para PC. En ese ámbito, las comunicaciones ocupan un lugar primordial, por lo tanto, la mejor forma de llevarlas a cabo, es con ayuda de la voz.

Versión 7.0

Todas las maravillas enumeradas antes, están ya contenidas en la versión 7.0 de DirectX (que, además, mueve los juegos un 20% más rápido que sus versiones anteriores). Esta entrega 7.0, que ha sido la última en comercializarse hace tan sólo unos días, ya permite disfrutar del modo multijugador a través de Internet usando gafas 3D, sonido envolvente y otros efectos especiales. Ahora tan sólo tendremos que probar un juego que soporte todos estos requisitos y que, además, posea un modo multijugador para Internet.

La versión 7.0 de Direct X ya permite disfrutar del modo multijugador a través de Internet usando gafas 3D, sonido envolvente y otros efectos especiales

No obstante su reciente lanzamiento, está en proceso de desarrollo muy avanzado la versión 8.0, fruto de la cooperación entre Microsoft y Silicon Graphics. Esta última ha sido una de las empresas que más ha profundizado en el desarrollo de sistemas gráficos, como todos hemos oído alguna vez. ¿Para qué la alianza? Estas dos multinacionales nos sorprenderán con un DirectX 8.0 capaz de hacernos jugar a través de Internet usando gafas 3D de forma más fluida, a lo que hay que añadir efectos de sonido envolvente fruto de la cooperación entre Microsoft y Creative Technology para crear un API (interfaz de aplicaciones) a tal efecto.



A todo ello sumaremos la existencia, en esta nueva versión, de audio multicanal AC-3 (Dolby Digital) que soporta el modelado de sonido ambiental proporcionando un realismo que hasta hora no se conocía más que en sueños: cuando te dispa-

El módem constituye el muelle desde el cual parten nuestras naves hacia lo deconocido

Internet apareció cuando los humanos conseguíamos transmitir 9.600 bps a través de un hilo de cobre, pero la capacidad del mismo no es infinita

ren por la espalda, sensación que identificarás perfectamente, sabrás que ha sido el jugador de Tokio, porque al de París lo tienes enfrente. Se añadirán también sistemas de audio tan avanzados como Dolby Prologic Surround, que te harán sentirte en el centro mismo de la escena en donde juegues. Tentadoras expectativas, ¿no?.

EL MÓDEM: NUESTRO PUERTO

Ya hemos visto la naturaleza y la evolución del mar sobre el cual navegaremos los próximos meses. Se trata de un reino de sorpresas en constante cambio. Pero ¿desde dónde zarpan nuestros barcos? ¿Qué les proporciona el impulso necesario para avanzar?

En realidad, podríamos decir que el módem constituye el muelle desde el cual parten nuestras naves hacia lo desconocido. Es el ombligo del cual nace el cordón umbilical que permite la comunicación entre nuestro ordenador y el gran "lleno" de ahí fuera. Sirviéndonos de esa catapulta para la información, conseguiremos llegar hasta cualquiera de las direcciones que tecleemos en nuestro PC, o a las que nos conectemos directamente desde el juego correspondiente.

¡EN MARCHA!

Un interface es un ente que media entre dos sistemas distintos. Por ejemplo, un joystick es un interface que comunica tu mano con el ordenador. Pues bien, un módem es otro interface. El lenguaje del ordenador es digital (binario), y el modo en que la información viaja a través de los cables de tendido telefónico, es analógico. Es decir, al módem le llegan unos y ceros, y expulsa una señal modulada en frecuencia (ese pitido tan característico) para que sea transportada por los cables de cobre y viceversa. El módem comunica el sistema binario con el analógico, y convierte el analógico a binario cuando la información llega a su destino, para ser procesada por el ordenador. Es un intérprete.

En un principio, las transmisiones a través de módem comenzaron a llegar a los 900 bps (baudios por segundo). Internet apareció cuando los humanos conseguíamos transmitir 9.600 bps a través de un hilo de cobre, pero la capacidad del mismo no es infinita. Un hilo de cobre es como un cilindro y la señal analógica que circula a través del mismo, como una onda. El límite físico al transmitir esa señal, se halla en el umbral de los 14.400 bps. Si queremos transmitir más información, tendríamos que comprimir las ondas, pero al comprimirlas, crecen hacia arriba y hacia abajo, superando por ambos extremos los límites físicos del tubo a través del cual viajan: es decir, se salen del hilo de cobre. A esto se llama pérdida de información. Para que esto no ocurriera, necesitaríamos un tubo más ancho.

Para los humanos, que somos máquinas analógicas cuasi perfectas, y que pensamos en los límites de la lógica borrosa, resulta fácil avanzar a pesar de las pequeñas informaciones perdidas, gracias a la información que somos capaces de extraer desde el contexto en que nos encontramos. Pero en el mundo digital, es imposible convertir una señal analógica incompleta en digital. No hay forma de reconstruir la parte que falta –ni con ayuda de la mejor cirugía estética–. La única solución sería volver a pedir esa información. Así, no podríamos recuperar todo lo que sobrepasase los 14.400 bps.

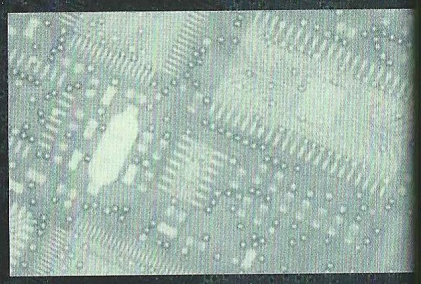
A pesar de la existencia de este drama, todos sabemos que actualmente se transmite una mayor cantidad de datos a través de un hilo de cobre, llegando hasta 56.000 bps. ¿Cómo? Pues muy sencillo: comprimiendo la información antes de proceder a enviarla a través del cable de teléfono.

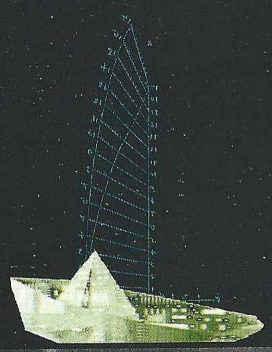
COMPRESIÓN

Si tenemos un volumen de información tal que no cabría la posibilidad de enviarlo a través del cable, y lo comprimimos, podemos llegar a suponer que el tamaño se reduzca a dos tercios. Quizá así podamos enviar la información, pero ¿qué llega al ordenador de nuestro interlocutor? Pues algo comprimido. Tan sólo tiene que usar un programa de descompresión para hacer visible toda la información que le hemos mandado. Así, a pesar de que a través de la Red ha viajado más información de la que cabe, al estar comprimida, no ha llegado a tocar el límite de los 14.400 bps. Es como intentar meter un globo a través de una tubería. Inflado no cabe, y desinflado parece cualquier cosa menos un globo, pero sabemos cómo devolverlo a su estado de globo, en el más amplio sentido de la palabra, porque tenemos la oportunidad de insuflarle aire. Una vez inflado, es como si hubiera viajado hasta nosotros sin ningún tipo de modificación.

Tanto el módem de salida como el módem de entrada, cuando se produce una comunicación entre dos ordenadores remotos, conocen el algoritmo de compresión y el de descompresión. Así, la información que nos llega a nosotros siempre es limpia y no parece haber sufrido modificación alguna.

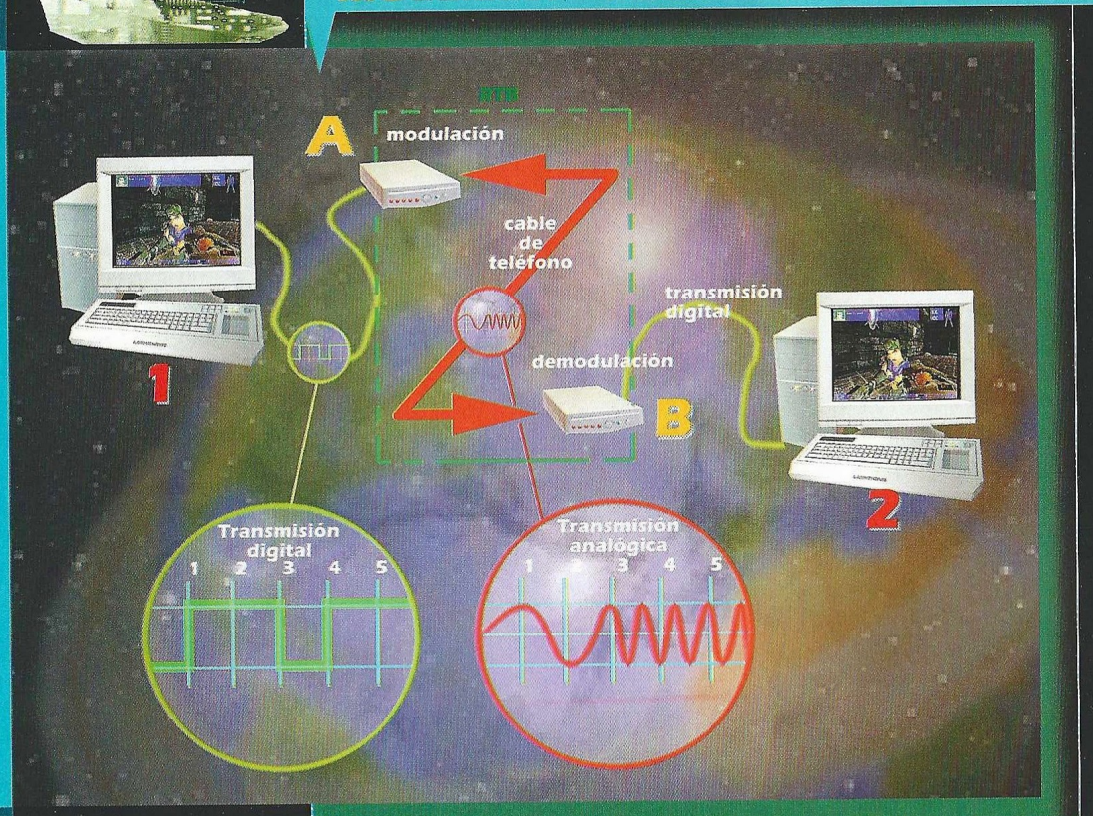
Pero ¿cuánto tiempo de vida le queda al módem? ¿Qué ventajas nos reportará a los jugadores la aparición de tarjetas de conexión digital terrestre o vía satélite?. ¿Podremos llevarnos nuestras partidas multijugador a la playa plantando nuestra parabólica de bolsillo en la arena? Accederemos, en nuestra próxima entrega a un sitio web en donde podrás encontrar rivales para tus juegos preferidos.





Mayor rapidez de flujo implica más información y, entre otras cosas, mejores juegos a través de Internet

MOdulador – DEModulador



La función del módem "A" consiste en convertir la información que envía el ordenador "1" (señal digital, que es el lenguaje que usa tu ordenador), a una señal analógica, que así es como puede viajar a través del cableado telefónico. A este proceso se le llama MODULACIÓN.

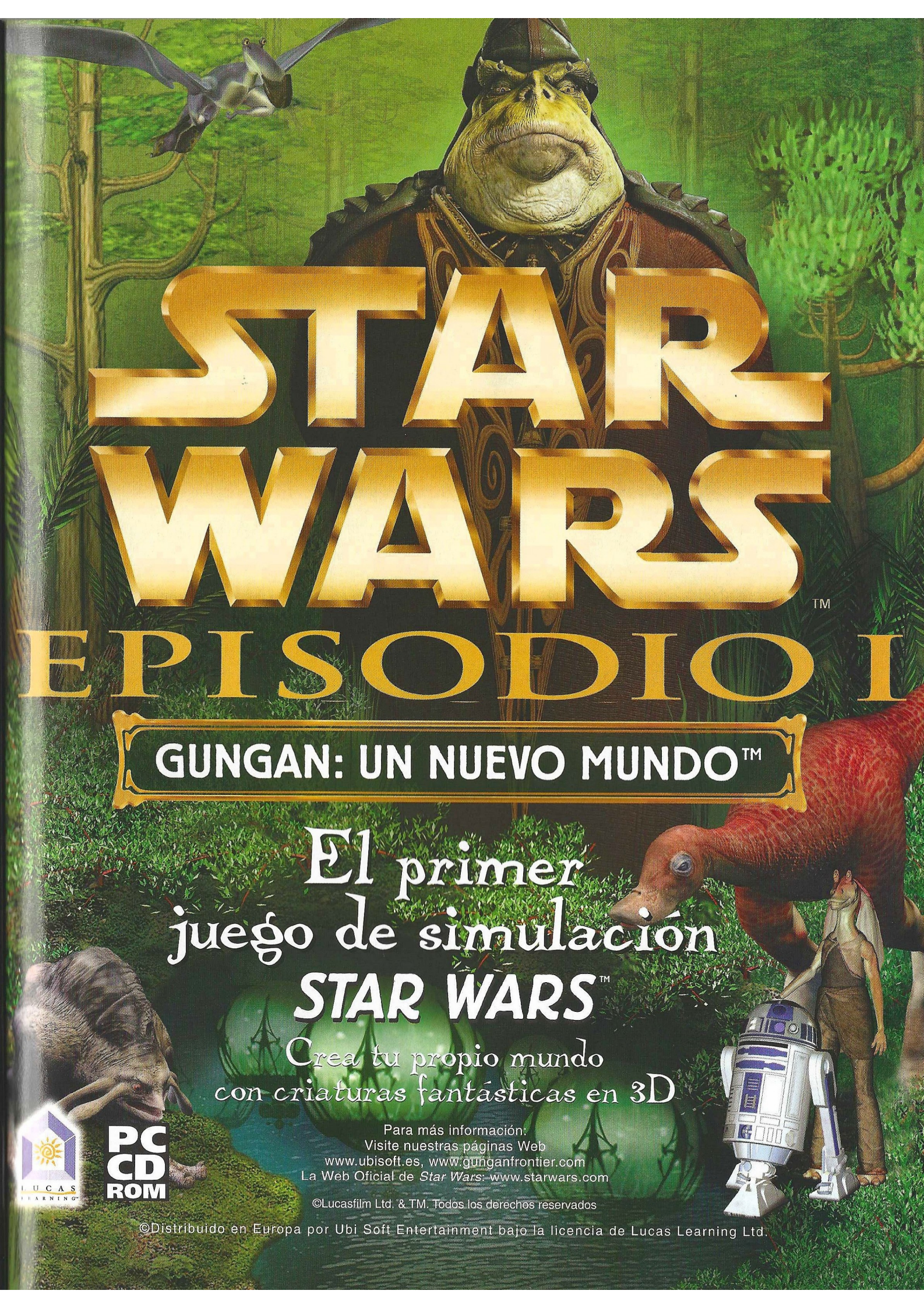
La función del módem "B", es hacer comprensible para el ordenador "2", la información que le llega desde el cale telefónico en señal analógica. Él debe pasarla a digital, que es la que comprende el ordenador "2", que habla el mismo lenguaje que el "1". A este proceso se llama DEMODULACIÓN.

Esto se da para información enviada desde el ordenador "1" al "2", pero si el flujo es al contrario, los papeles de los módems se invierten.

La modulación de una señal digital consiste en su paso a señal analógica. Este proceso sólo es necesario para el transporte a través del cable telefónico de cobre. No se necesita para el procesado de la información, actividad que trabajará el ordenador al que hayas enviado esa señal cuando sea demodulada y por tanto de nuevo digital.

¿Porqué todo esto? Pues porque la mayor parte de tendido de cable existente en el mundo es de hilo de cobre, y todos esos millones de kilómetros de cable hay que rentabilizarlos. Es más barato crear medios para inyectar un mayor flujo de información en el cable de cobre, que intentar sustituir todo eso por, digamos, cable de fibra óptica.

Esa es la sencilla razón de la proliferación actual de los módems, aparte que, hoy por hoy es prácticamente la única forma de conectarse a la red por parte de un ciudadano de a pie. Pero dado que todo evoluciona de forma vertiginosa, como dato de última hora, tan sólo apuntaremos que el premio Nobel de física de éste año ha recaído sobre un proyecto relativo a la estructura cuántica de la materia –a nivel atómico–. Una de las posibilidades que se derivan del mismo, en la práctica sirve como herramienta para determinar la cantidad de flujo de información que discurre a través de un medio y diversificarlo de la forma más rentable posible. Se puede, por tanto, medir cuándo hay una saturación en una línea y diversificar el flujo de información hacia otra menos saturada. Esta "minucia" permitirá rentabilizar a nivel mundial el cableado de fibra óptica, así como lo hacíamos un momento antes, más arriba, para el caso del cobre. Ya sabes: mayor rapidez de flujo implica más información y, entre otras cosas, mejores juegos a través de Internet.


STAR WARS™
EPISODIO I
GUNGAN: UN NUEVO MUNDO™
El primer juego de simulación STAR WARS™
Crea tu propio mundo con criaturas fantásticas en 3D
PC CD ROM
LUCAS LEARNING
Para más información:
Visite nuestras páginas Web
www.ubisoft.es, www.gunganfrontier.com
La Web Oficial de Star Wars: www.starwars.com
©Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados
©Distribuido en Europa por Ubi Soft Entertainment bajo la licencia de Lucas Learning Ltd.

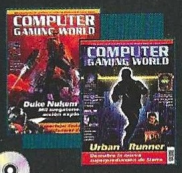
COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

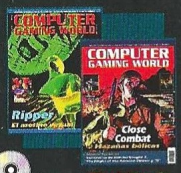
Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

2 Juego regalo: "Fascination"

4 Juego regalo: "Xenon 2"

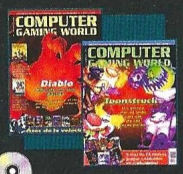


6 Juego regalo: "Blue Force"



8 Juego : "Prehistoric Adventure"

10 Juego : "French Revolution"



12 Juego regalo: "Far West"

14 Juego: "La Luz del Druida"

16 Juego regalo: "TwinFire"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

5 Juego regalo: "RingWorld"

7 Juego : "Luigi in Circusland"

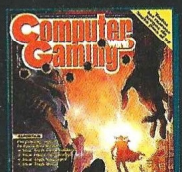
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"

11 Juego : "Medieval Knight"

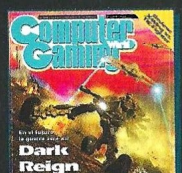
13 Juego regalo: "Final Duel"

15 Juego : "Arañas el Oscuro"

17 Juego regalo: "Brids De L



18 Juego: "Rally Championship"

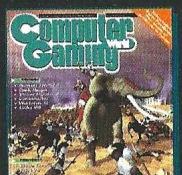


19 Juego regalo: "Oscar"

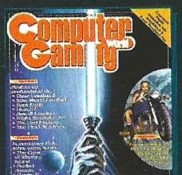
20 Juego regalo: "Inca"

21 Juego regalo: "King Quest VI"

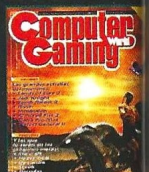
22 Juego regalo: "Inca II"



23 Juego regalo: "Gobliins"



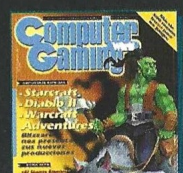
24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



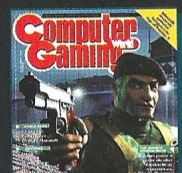
25 Juego : "Gobliins 2

26 Juego regalo: "Osarium"

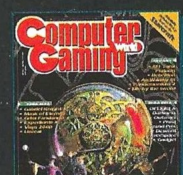
27 Juego regalo: "Lode Runner"



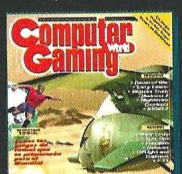
28 Juego regalo: "Oxide"



29 Juego regalo: "La fuga"

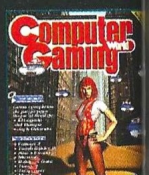


30 Juego regalo: "Goblins 3"

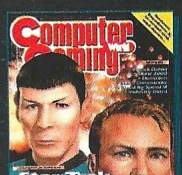


31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"

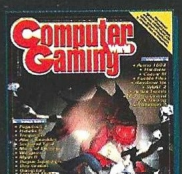


33 Juego regalo: "Witch Fro



34 Juego regalo: "Fatal Jack"

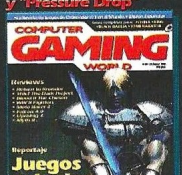
35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"



36 Juego regalo: "Torin´s Passage"

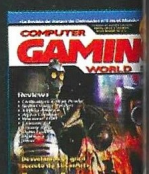
37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"

38 Juego regalo: "Drácula"

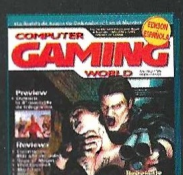


39 Juego regalo: "Last Dynasty"

40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

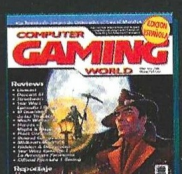


41 Juego regalo: "Bud Tucke



42 Juego regalo: "Heart of China"

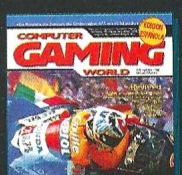
43 Juego regalo: "La sombra sobre Riva"



44 Juego regalo: "The Intruder"

45 Juego regalo: "Safecracker"

46 Juego regalo: "Take no prisioners"



47 Juego regalo: "Ultra Pinball Creep Night"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47						

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

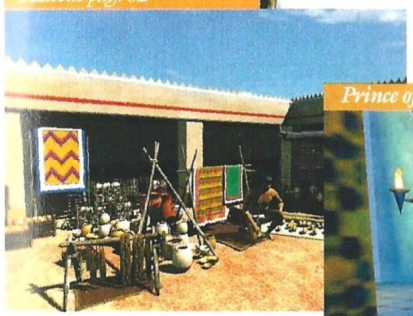
Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

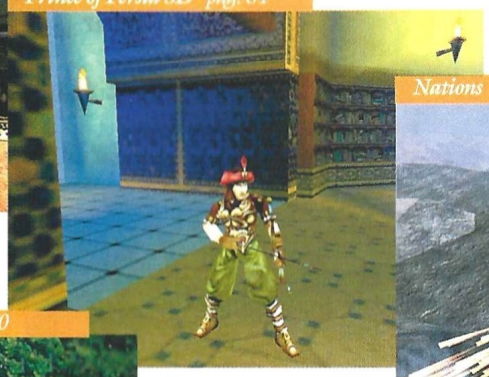
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

Reviews

52 .... Aventura/Rol
54 .... Estrategia
80 .... Acción
96 .... Deportes
100 .... Simulación



Aztecas pág. 52



Prince of Persia 3D pág. 84

Rally Championship pág. 100

Tarzán pág. 88

Nations pág. 104

Sega Rally 2 pág. 80

Age of Empires II pág. 54

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

La serpiente emplumada

Aztecas

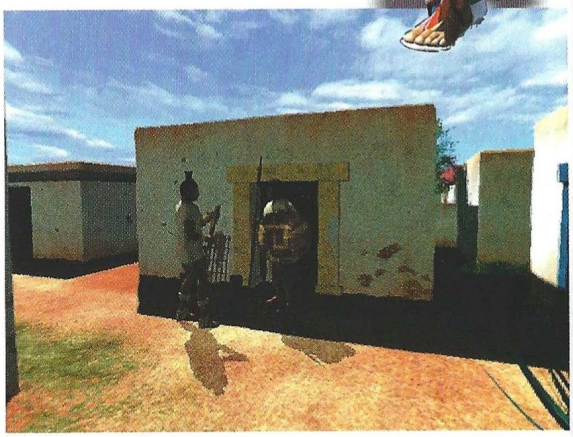
Es la última entrega de la "saga mundial" con la que Cryo explota desde hace años la historia de la Humanidad: la misma línea de trabajo desde el impactante "Versalles", –salvo el paréntesis de "Atlantis" y "Ring"–. Casi podríamos considerar Aztecas como parte de una trilogía a formar con Egipto y China.

El Códice Florencia... un manuscrito, una obra en tres grandes tomos de la cual existe un solo ejemplar original. Una obra a la que su autor, Fray Bernardino Sahagún, tituló en realidad "La Verdadera Historia de la Conquista de Nueva España", ha sido una de las fuentes más fidedignas de entre todas las que beben los historiadores y arqueólogos... o los fabricantes de juegos como éste que analizamos aquí. Pero es un libro cuyo "único" valor es haber recogido in situ toda la información que ofrece de la América precolombina, casi antes de ser adulterada por los conquistadores españoles, o al menos antes de no ser del todo destruida. Contiene ilustraciones dibujadas por la propia mano de Fray Bernardino y se trata de una enciclopedia que ofrece costumbres, arte, arquitectura, medicina, religión, astronomía y cualquier elemento de la cultura azteca, incluidas leyendas, dioses, fauna, flora o juegos de azar, que pueda tener un mínimo interés.

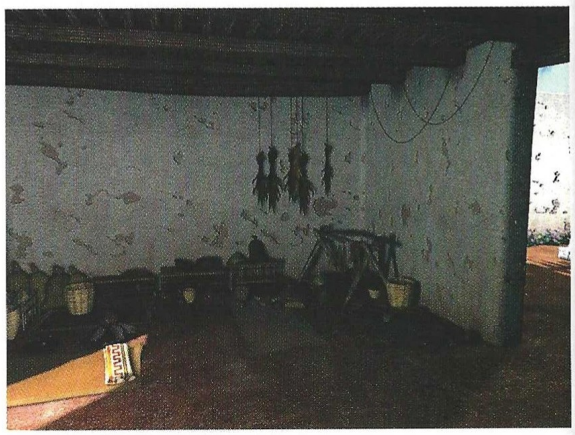
El Códice hoy

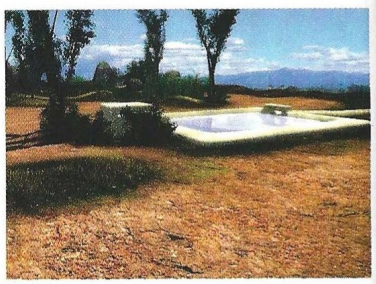
Para los tiempos que corren, Aztecas podría considerarse el Códice de la Era de la Información. Si has jugado China o Egipto, deberás saber que éste juego es exactamente igual en sus conceptos, pero cambiando el decorado en donde todo acontece. Esta vez le ha tocado a la cultura Azteca. Se trata de la historia del pueblo mejicano el cual, obedeciendo un mandato de los dioses, caminó durante dos siglos desde el país de Aztlán, hasta construir su ciudad en el actual Méjico: "fundaréis una ciudad allí donde encontréis un águila devorando una serpiente sobre un nopal".

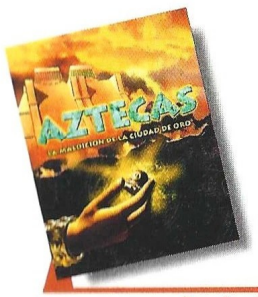
En relación con la trama que se teje en el juego, todo comenzó con el asesinato de un noble, y desde ese momento la historia se complicará tanto que te transportará hasta los más escondidos recovecos de una civilización que ya dejó de existir. Mientras investigas una conspiración que pretende acabar con el Imperio, tendrás oportunidad de aprender más de lo que nunca soñaste sobre este pueblo. Su muy extensa base de datos con abundantes elementos gráficos y textuales, hubiera sido el sueño del fraile al que no dejaron acabar su obra en paz.



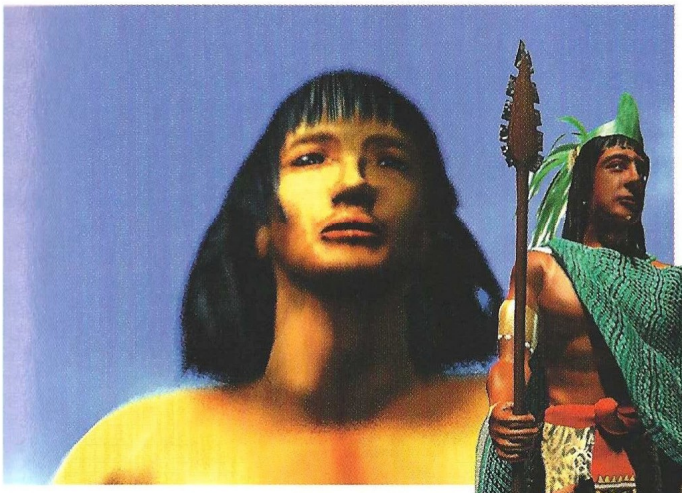
En Aztecas, se repiten los detallados gráficos con mayor calidad que los aparecidos en las anteriores entregas de esa saga mundial, así como el motor que permite apreciar la tridimensionalidad de una escena –situado el jugador en un punto desde donde puede mirar hacia cualquier sitio...– Todo es perfecto, pero no nuevo, salvo las mejoras en los detalles visuales. No obstante todas estas excelencias, el agua de las acequias no se mueve, ni las nubes discurren por el cielo. Y es que a pesar del mundo vivo que intenta reproducir, Aztecas da la impresión de ser un juego realizado basán-







Precio: 7.450
Requerimientos:
Pentium 166, 32Mb de RAM, 8 Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

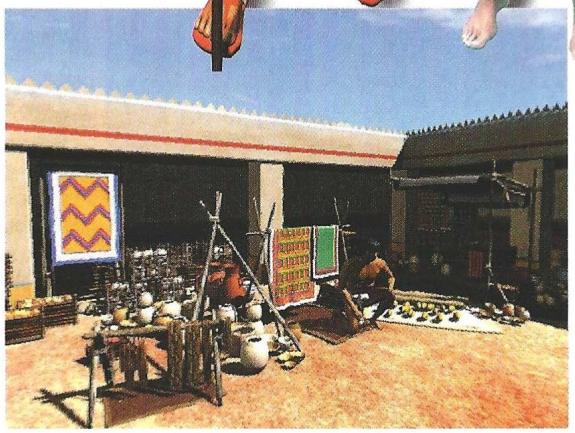


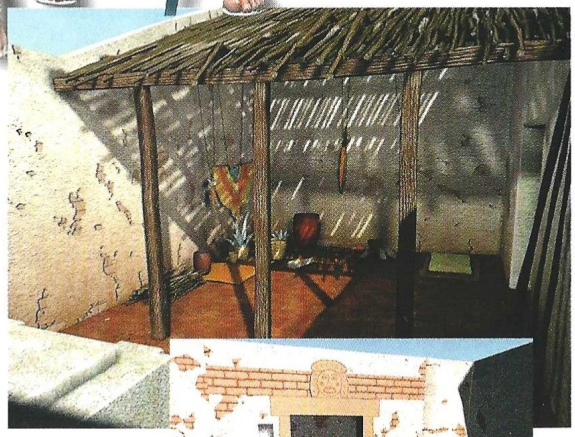
La historia del juego te transportará hasta los más escondidos recovecos de una civilización que ya dejó de existir

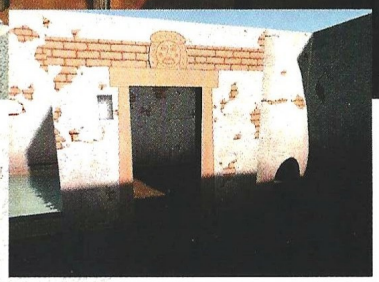
dose en fotos en lugar de escenas vivas. Circunstancia que a estas alturas, y respecto de una compañía como Cryo, no podemos dejar de recriminar sin otro ánimo que el de una crítica constructiva.

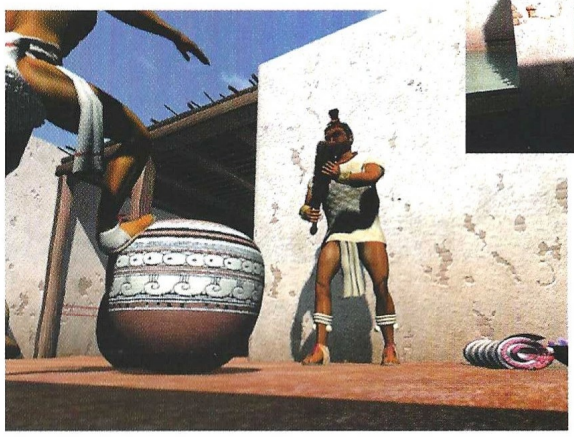
Aprender

Bajo la tutela y la experiencia de Cryo en este tipo de juegos, nos veremos transportados hacia un mundo que a pesar de sus fantásticas interpretaciones, adolece de faltas imperdonables: ruidos de una ciudad bulliciosa y un mercado saturado cuando lo que vemos son calles desiertas; transición de escenas casi a golpes –olvidando el suave flujo de transición avanzando de escena en escena sin cortes, usado en Versalles o Atlantis–; ese "rigor mortis" de las caras que las hace menos humanas de lo que pudieran ser... Son elementos que han involucionado a medida que el tiempo ha ido pasando, cuando en realidad debería ser al contrario, puesto que las herramientas para crear juegos son más perfectas cada vez.



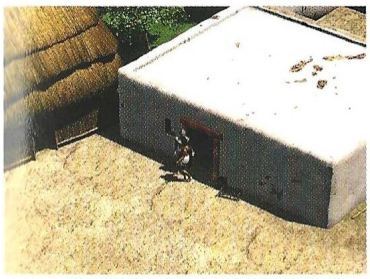






El truco es...

Cuando el sabio del pueblo te diga que recojas semillas de cacao como moneda, tendrás que buscarlas dentro de la casa con dintel y jambas rojas que está junto a la cabaña. Al entrar, a la izquierda, hallarás una jaula que está en el suelo. Ábrela y coge las semillas. No podrás hacer nada más en la casa.



No obstante todo lo dicho arriba, Aztecas es un juego magnífico. Se trata de una aventura gráfica sin par que toma prestados todos sus elementos, importándolos desde las producciones anteriores de Cryo. La cuestión es que a pesar de ser bueno, no aporta nada que no conozcamos al mundo de los juegos, salvo el entorno en donde tiene lugar la acción. Hasta la sombra del asesinato y la traición planea sobre Versalles, China y Egipto también. ¿Cómo herramienta educativa? ¡Insuperable!

Calificación

Aztecas

Pros: Algunas mejoras en los gráficos. Como siempre... es historia. Su base de datos documental es inmensa y muy didáctica. Está en castellano.

Contras: Simplemente se ha extrapolado una mezcla de "China" y "Egipto: La tumba del faraón" hasta el imperio azteca precolombino. Casi no hay ninguna novedad.

La belleza de los imperios medievales

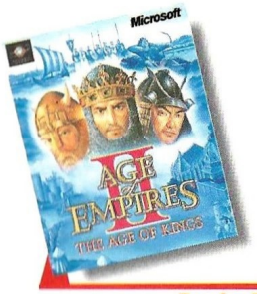
Age of Empires II
The Age of Kings

Por fin llega uno de los juegos más esperados de los últimos años. La primera parte revolucionó el mundo de la estrategia por sus cuidados gráficos, su tremenda adicción, y sobre todo, por su calidad global. Ahora, con The Age of Kings, la saga Age of Empires se convierte en una, sino la más, de las más importantes de la estrategia en tiempo real.

El medievo. Un tiempo de locura, crueldad, guerras y grandes pestes. Pero también, de cultura, gestas heroicas y grandes imperios. El mundo se debatía en infinidad de batallas por el control de pequeñas partes del mundo, y sólo los más fuertes podían llegar a vivir algo más de 50 años. Age of Empires II: The Age of Kings trae a nuestras pantallas esta parte de nuestra historia, una de las más desconocidas pero sin duda, una de las más atractivas, la era en la que grandes civilizaciones surgieron y dominaron el mundo. Grandes vestigios podemos encontrar aun de aquella época. Gigantescos y enigmáticos castillos llenos de historia, bellas catedrales románicas y góticas que han contemplado gloria, hambrunas y destrucción, historias y leyendas de conquistas y reconquistas, héroes legendarios, princesas cautivas, grandes amores de leyenda, y sobre todo, una magia que impregna todo lo que se refiere al tema medieval.

Y como no, Age of Empires II: The Age of Kings no podía quedar fuera de esta magia. Si hacer un juego mejor que la primera parte era difícil, parece que Ensemble se ha mejorado a sí mismo, y ha logrado realizar el mejor juego de estrategia en tiempo real que se ha visto en nuestras pantallas. Un juego al que no le sobra nada y que ha mejorado todos los pequeños errores cometidos en la primera entrega. Pero empecemos por el principio. Lo que Age of Empires II: The Age of Kings nos ofrece es ponernos al mando de una civilización de un total de 13, cada una con sus virtudes y sus carencias, y conseguir cumplir un objetivo, cuyo último cometido es convertirse en un imperio que venza sobre todos los demás pueblos. Podremos elegir entre míticas civilizaciones como los turcos, chinos, vikingos, bizantinos, bretones, celtas, francos, godos, japoneses, mongoles, persas, sarracenos y teutones. Cada pueblo dispondrá de unidades únicas, que resumirán los caracteres de esa civilización. Algunos ejemplos son los samuráis en la cultura japonesa o los elefantes de guerra de los persas. Construiremos nuestro imperio a lo largo de cuatro épocas: los años oscuros, la feudal, la era de los castillos y la imperial. Con el paso del tiempo, si es que los enemigos nos dejan, iremos construyendo nuestras ciudades y ejércitos, plantando cara a cualquier problema o contratiempo que se nos aparezca, que curiosamente, siempre suele ser un ataque cruel e inesperado de nuestros hostiles enemigos, que esperan agazapados la mejor oportunidad para asaltar lo que a nosotros nos ha costado años de sacrificio.

Como la mayoría de juegos de este tipo, lo primero que debemos hacer es conseguir llenar nuestras despensas. Luego, ir construyendo los edificios útiles,

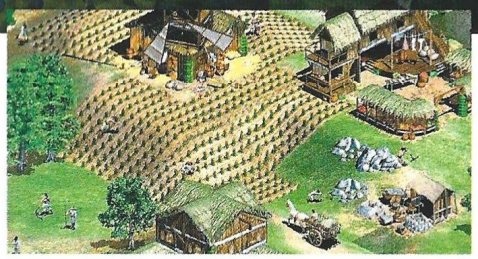


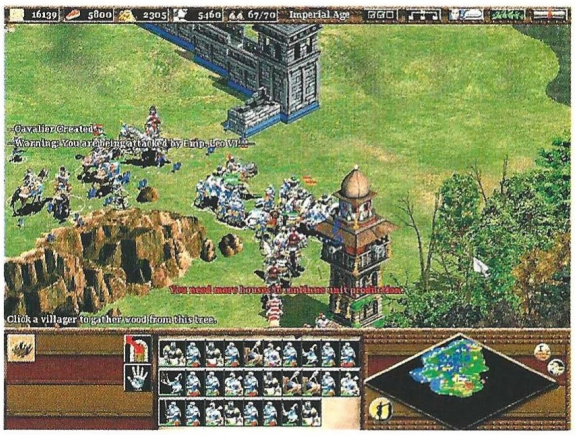
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, 300 MB de disco duro libres, SVGA con 2MB memoria de video, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Ensemble Studios
Distribuidor: Microsoft

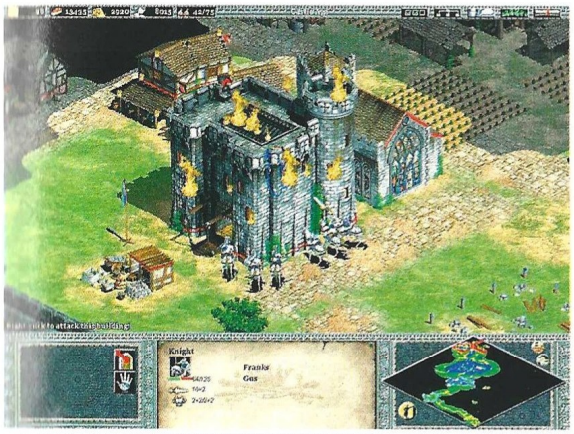
Construiremos nuestro imperio a lo largo de cuatro épocas: los años oscuros, la feudal, la era de los castillos y la imperial

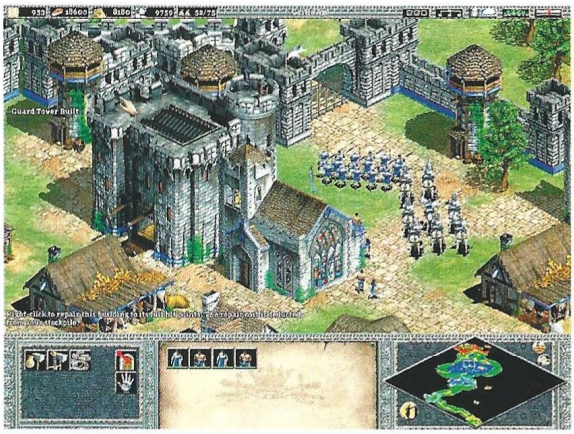
y a la vez, construir un ejército que defienda nuestros dominios de los ataques y que consiga tomar las posesiones enemigas o cumplir con el objetivo mandado. Hasta aquí, todo resulta familiar, pues al fin y al cabo, es casi lo mismo que teníamos que hacer en la primera parte. Pero Age of Empires II: The Age of kings ha incluido las suficientes novedades como para decir que el atractivo de este juego es precisamente las mejoras que se han incluido en esta secuela.

Quizás el aspecto que más se ha mejorado haya sido las campañas. Al primer juego se le echó en cara que carecía de un grupo de campañas homogéneo, que de verdad merecieran ese nombre. Aquellas parecían misiones creadas a vola pluma y sin conexión alguna las unas con las otras. Ensemble se ha aprendido bien la lección y en este juego nos presenta cinco campañas, a cuál más atractiva, que consiguen de verdad enganchar al jugador desde la primera partida. Estaremos encargados de varios personajes históricos, como Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan, o Barbarrossa, y viviremos encarnándolos las mayores y épicas aventuras que vivieron el vida real. Por ejemplo, si elegimos a Juana de Arco, podremos salvar a Francia de las garras de los ingleses. O si decidimos ser Barbarrossa, tendremos que reconstruir el Sacro Imperio Romano. La dificultad de estas campañas es alta, incluso en un nivel bajo de dificultad, por lo que ten-

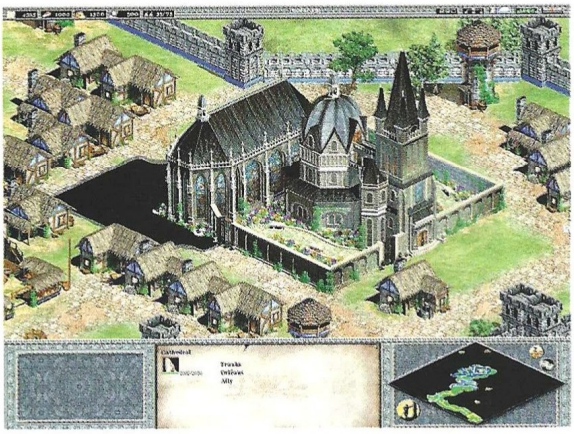




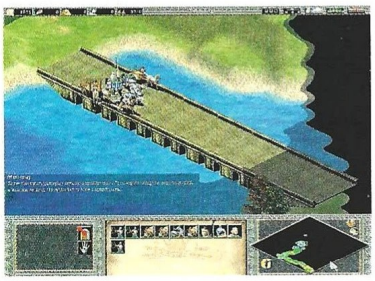




Age of Empires II
The Age of Kings



Ensemble nos presenta en este juego cinco campañas que consiguen enganchar al jugador desde la primera partida



dremos que jugar varias veces para conseguir derrotar a nuestro enemigo, cosa nada fácil a tenor de lo visto.

Modos de juego

Los modos de juego, como suele ser habitual, son de un jugador y multijugador. Como hemos dicho antes, en el modo de un jugador se puede disputar las campañas, y además, podremos disfrutar del ya clásico "Deathmatch", de una partida con el mapa elegido al azar, y la novedad de esta segunda entrega, el regicidio, que consiste en defender a nuestro monarca del ataque furibundo de nuestros enemigos e intentar al mismo tiempo acabar con los reyes de nuestros rivales.

El sistema multijugador es, sin duda, parte muy importante de este juego. Se pueden disputar partidas de hasta 8 jugadores, y a través de Internet, en la página de Microsoft. Este sistema multijugador ha sido mejorado mucho, y asegura muchas horas de diversión a aquellos aficionados que ya disfrutaron con la primera parte.

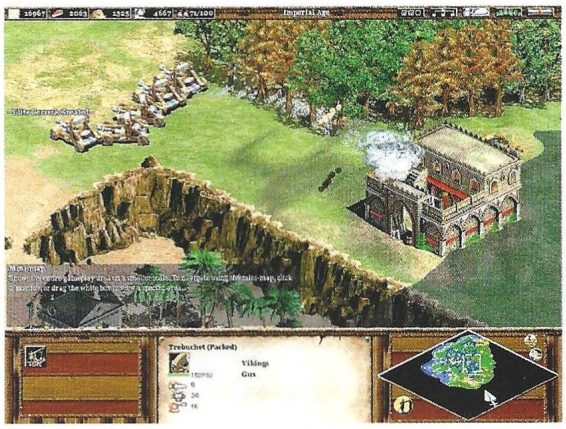
El truco es...

Defiende tus ciudades en cuanto dispongas de los medios. Recuerda que una buena defensa es siempre el mejor ataque. Sin embargo, no esperes siempre a que tu enemigo te ataque, manda pequeñas operaciones sorpresa, en plan guerrilla, para observar las defensas del rival y poder ir mermándolas en cuanto se presente la ocasión.

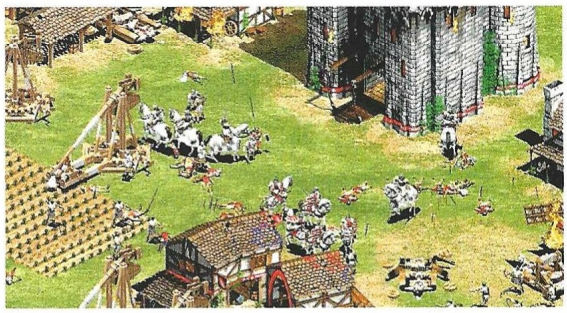
Nuevas unidades y edificios

El medievo fue una época de grandes construcciones. Las grandes catedrales góticas, o los inexpugnables castillos que todavía podemos admirar, eran una muestra del poder que por aquel entonces las ciudades y los señores feudales tenían. En Age of Empires II: The Age of Kings podemos disfrutar de un buen puñado de construcciones, que dependiendo de la civilización que elijamos, mostrarán lo mejor de nuestro pueblo. Las civilizaciones orientales disponen de bellos edificios de estilo típicamente oriental, y las europeas o meridionales, mostrarán todo el poder de la iglesia o la monarquía con bellas catedrales y templos. El castillo es en Age of Empires II: The Age of Kings una edificación muy importante, pues a parte de ser un buen baluarte defensivo, está muy bien diseñado. Este castillo es una de las más importantes edificaciones de este juego, pues en él podremos conseguir las unidades especiales de cada civilización y además, construir un arma mortífera de asedio, que bien utilizada puede acabar con las mejores ciudades, y las mejor defendidas.

Las unidades son más atractivas, y el diseño es casi perfecto, con detalles que sorprende por su belleza. Básicamente son las mismas que ya estaban en la primera parte, aunque se han incluido otras características de cada civilización. También se ha mejorado la inte-



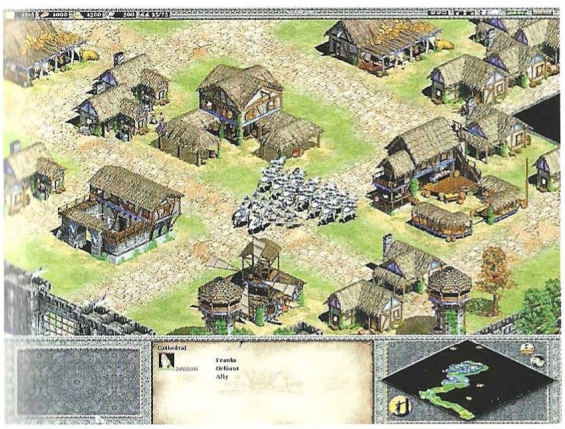
Gracias al castillo podremos conseguir las unidades especiales de cada civilización y un arma mortífera de asedio



ligencia artificial de estas, y ahora, cosa que se agradece mucho, las formaciones de los ejércitos son posibles, por lo que las batallas son espectaculares y muy realistas.

El aspecto gráfico es simplemente impresionante, y aquí no hacen falta 3D ni nada por estilo. Age of Empires II: The Age of Kings es una buena demostración de que aun se pueden realizar maravillas en 2D, y con todo lujo de detalles.

El respeto por la historia es total, y se guardan todos los detalles de cada pueblo, como por ejemplo la valentía de los celtas, la fiereza de los mongoles y la tecnología más avanzada y efectiva de los árabes. La base histórica es, por tanto, muy sólida, y además, se incluye un manual histórico para aquellos que no estén muy duchos en la materia.



No valen las prisas

Uno de los puntos que se ha intentado variar con respecto a la primera parte ha sido el ya crónico problema existente en los juegos de estrategia. Por lo general, el jugador de estos programas se limita a acumular tropas para tarde o temprano, lanzar un ataque a su enemigo y conseguir acabar con él. El viejo truco de correr más que nadie y pillar por sorpresa a los demás. Pues bien, en esta secuela, se ha conseguido evitar esto, y ahora es más difícil sorprender a nuestros rivales. Se ha ajustado tanto este aspecto, que ahora hay que tomarse las cosas con más calma y pensar más con la cabeza. La estrategia es más "estratega" que nunca, y ahora hay que preparar tácticas y demás para que no nos avoquemos a un ataque suicida, dejando campo libre a nuestro rival, que se defenderá como gato panza arriba.

De todas maneras, cada jugador tiene su manual, y quizás se puede conseguir una victoria rápida si logramos saber como. Hay grandes atacantes que consiguen sacar oro de cualquier sitio, y otros que se defienden muy bien, y por tanto, si sabemos cuales son nuestras virtudes, podemos romper el equilibrio impuesto en Age of Empires II: The Age of Kings y lograr vencer por la vía rápida

Problemas, los justos

El eterno problema de este juego ha sido la dificultad. Incluso en el nivel más fácil, y jugando contra el ordenador, parece como si éste siempre fuera más rápido y lograse construir sus unidades a una velocidad altísima, mientras que nosotros todavía estamos en los años oscuros. Lo más recomendable es jugar bastantes veces hasta que consigamos un equilibrio total de nuestras acciones. Si mantenemos a todas nuestras unidades trabajando, consiguiendo recursos, y luchando cuando se nos presente una batalla, lograremos vencer al ordenador sin muchos problemas. Pero sin duda, en este juego, la experiencia es un grado, y hay que pasar muchas horas delante del monitor para llegar a lograr la gloria.

Calificación

Age of Empires II The Age of Kings

Pros: Como ya sucediera con la primera parte, este juego tiene unos gráficos excelentes, con detalles increíbles. La enorme jugabilidad y la adicción que ofrecerá muchísimas horas de diversión. Amplias y divertidas campañas, un excelente modo multijugador y un sinfín de cualidades jalonan este título

Contras: Sigue siendo complicado incluso en los niveles de dificultad más bajos, o dicho de otra forma, se debería haber ajustado mejor el nivel de dificultad.

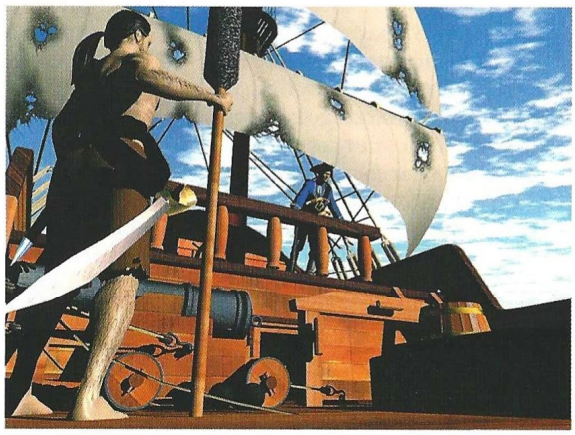
El regreso de los piratas

Cutthroats

Con unos cuantos doblones en el bolsillo y la caterva más degenerada de borrachos indecentes, de la taberna más maloliente y perdida del puerto, te embarcarás en un cascarón con licencia de corso, a fin de conseguir riqueza, fama y honores. ¿Te crees con fuerzas para conseguirlo? Podrías ser un buen gobernador.

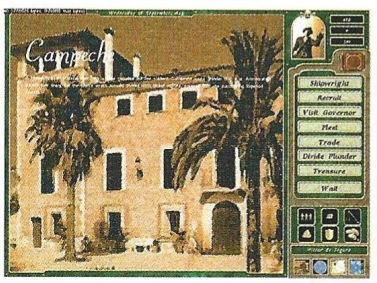
Si recordamos atrás en el tiempo, hace muchos años Microprose consiguió un gran éxito con un programa llamado "Pirates". Tras pasar un determinado tiempo el juego fue relanzado con unos gráficos un poco más depurados y una línea de juego más auténtica, consiguiendo eliminar los errores pasados con la versión "Gold".

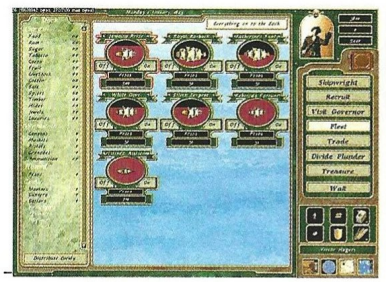
El programa que nos ocupa es bastante similar a aquél, tanto que podríamos jurar que es una versión muy similar a la antigua con un lavado de imagen y una depurada estética en la que tampoco se han esforzado todo lo posible por conseguir un producto imperecedero. A pesar de todo, sigue siendo un programa divertido y emocionante que recrea una época dorada de aventuras y nostalgia que a más de uno hará recordar las innumerables horas enfrente del ordenador intentando conquistar Maracaibo, La Tortuga o tantas otras.



Estrategia de juego

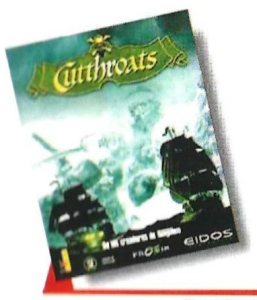
Deberemos reclutar una tripulación. Al principio no habrá mucho dinero y será difícil encontrar buenos hombres, pero con el paso del tiempo y unos cuantos abordajes, tanto las cuentas como los marineros irán saneándose. Podremos ser españoles, ingleses, franceses, portugueses u holandeses. Cada uno de ellos tiene sus habilidades y sus inconvenientes. Por ejemplo el ser español, además de un orgullo, es una ventaja en este juego, pues podremos atracar en la gran mayoría de los puertos del Nuevo Mundo y sin problemas. Por otra parte también seremos el blanco de todos los piratas. Los holandeses siguen teniendo sus innatas habilidades para los negocios y en fin, habrá que conocer las posibilidades de cada uno, y lo que se nos da mejor, para elegir sabiamente.



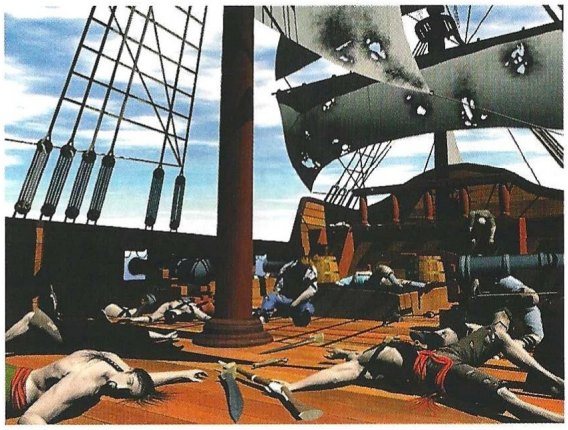


¡Barco a la vista!..

Con algo parecido al: "¡Sail Ho!" de su presunto antecesor, se avisará desde la cofa el avistamiento de un buque por parte de nuestros vigías. A partir de ahí, decidiremos si vamos a combatir o si preferimos seguir viaje hacia el punto que en el mapa de campaña hayamos elegido. Si elegimos el combate (la opción más divertida e interesante), pasaremos a un interfaz 3D real, donde gobernaremos nuestro barco con las flechas de dirección y pasaremos a intentar cañonear, abordar o hundir al enemigo. Si conseguimos ven-



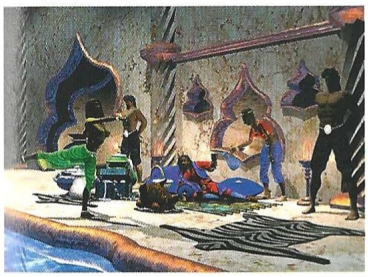
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 8x, tarjeta de vídeo 4Mb, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein



Los factores atmosféricos y las revueltas nos jugarán malas pasadas, así como las enfermedades tropicales

cer, los tesoros de nuestro contendiente, pasarán a engrosar nuestras bodegas y sus hombres por la quilla o reclutados.

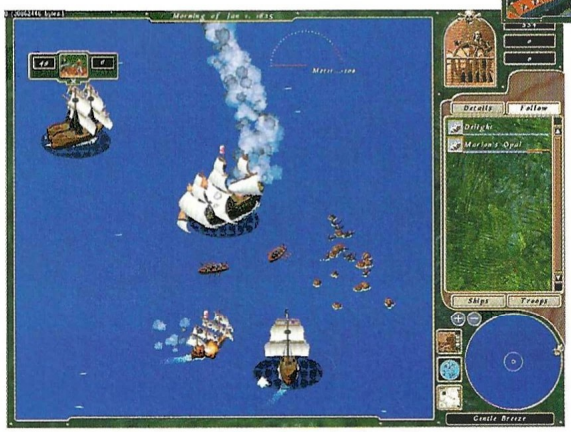
También podremos formar una fuerza expedicionaria con el fin de atacar un puerto o ciudad importante, donde conseguiremos grandes botines o grandes pérdidas, aquí no hay término medio (un consejo: averiguar el número de cañones que defienden la ciudad antes de pensar en atacar.)

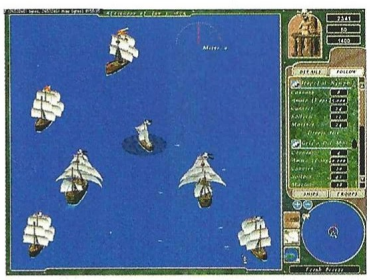


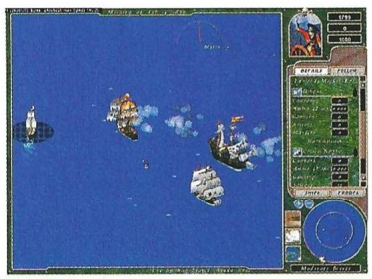
Consideraciones finales

Cutthroats es un programa divertido y emocionante. Tiene las dosis de aventuras necesarias y sobre todo, la casi total imposibilidad de aburrimiento a corto plazo. Pasará mucho tiempo antes de que nos hastiemos de jugar e invadir, de abordar y disparar.

Los factores atmosféricos y las revueltas nos jugarán malas pasadas, así como las enfermedades tropicales, pero la aventura y la acción serán una constante a lo largo de todo su desarrollo. La búsqueda de fama y riquezas, el sueño de todo hombre, pasa de ser una ensoñación a estar producida por Eidos. Por una vez, y gracias a este juego, podemos estar a favor de la piratería...







El truco es...

Utiliza como mucho una fragata para abordar. Los buques de línea y los galeones son demasiado lentos y pesados. Acércate a los buques, suelta una andanada y larga trapo. Cuando estén muy quebrantados aborda el buque y apresalo para luego venderlo. Recluta a la tripulación y reparte beneficios. Te asegurarás su lealtad.

Calificación

Cutthroats

Pros: Divertido, con grandes posibilidades y lleno de sorpresas y aventuras. Mapa auténtico del Nuevo Mundo y gran fidelidad histórica y geográfica. Las posibilidades y la jugabilidad, así como los desafíos que surgen durante nuestras andanzas son auténticas notas de color.

Contras: A veces resulta un poco inmanejable nuestro barco. Es bastante similar al clásico de Microprose y no aporta grandes cambios en realidad. La dificultad es, en ocasiones, bastante elevada.

¡Una segunda parte buena!

Seven Kingdoms II
The Fryhtan Wars

Quizá sea un titular un poco extraño, pero es muy difícil encontrar una secuela que realmente merezca la pena y que aporte algo sobre el original. Seven Kingdoms II logra esto y más.

Dentro del género de la estrategia en tiempo real, Seven Kingdoms supuso una agradable variación sobre los típicos clones de Warcraft II y Command & Conquer, pues utilizaba unos patrones económicos y diplomáticos mucho más densos que en estos juegos, dejando las batallas en un plano relativamente secundario sin excluir por ello el atractivo de intentar conquistar un mundo.

Al igual que en los juegos de estrategia por turnos, Seven Kingdoms II permite realizar ataques de varios tipos además del militar, explorando en profundidad las relaciones diplomáticas mediante un sistema enriquecido con diversos factores, entre ellos el espionaje.

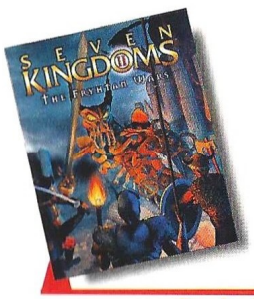
Más variedad

Además hay doce razas humanas y 7 Fryhtan entre las que elegir, existiendo una considerable diferencia entre uno y otro grupo. El modelo de los primeros sigue las mismas pautas que Seven Kingdoms: ciudades con una población, industrias, mercados y estructuras militares que dependen de las poblaciones, instalaciones de investigación y unidades que acumulan experiencia. El único cambio existente para los humanos es que ya no es necesario especializar a los ciudadanos en diferentes profesiones. En cuanto a los Fryhtan, el modelo es distinto: no hay comercio, sólo tributos de ciudades esclavizadas, si bien tienen estructuras propias equiparables de una u otra manera a las humanas.

Las mejoras se aplican a todos los aspectos del juego, desde el interfaz que controla las caravanas a las posibilidades de espionaje e investigación tecnológica. Los únicos aspectos que no han sufrido cambios perceptibles son el interfaz de mensajes –sigue siendo ese latoso recuadro que tapa toda la pantalla– y los gráficos –que persisten en mantener cierta fealdad, aunque en apariencia los modelos de las unidades son 3D y hay mayor resolución y tamaño en todo–.

Coherencia ante todo

La investigación se puede aplicar al campo más conveniente según la estrategia que se elija para la conquista, existiendo la posibilidad de obtener resultados muy eficaces en todos ellos. La inteligencia artificial del juego obliga a realizar alteraciones en la estrategia inicial, ya que no siempre el método escogido es del todo eficaz contra el que haya adoptado la máquina. Esto puede tomarse de dos maneras muy diferentes: que

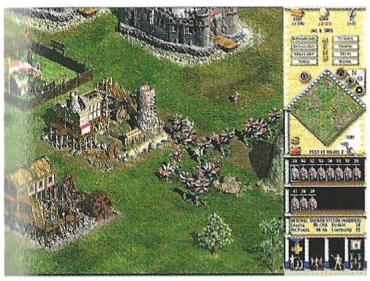


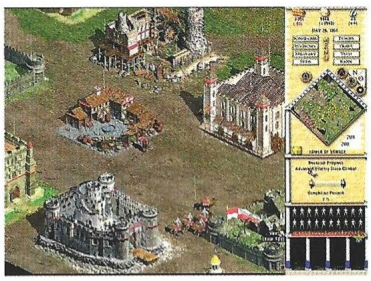
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 160Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Enlight Software
Distribuidor: Ubi Soft

Se pueden generar campañas aleatorias que no observan ningún patrón fijo en cuanto a la secuencia de misiones

la IA del juego es buena, o que hace trampas. No parece que sea lo segundo, pero siempre queda una sombra de duda.

Hay por supuesto muchas más cosas que hacen de Seven Kingdoms II un buen juego, entre ellas la rejugabilidad. Además de las campañas y el modo multijugador, existen escenarios para un solo jugador que permiten un alto grado de personalización y mapas aleatorios de diferentes tamaños y con diversos tipos de terreno. Para colmo de bienes hasta se pueden generar campañas aleatorias que no observan ningún patrón fijo en cuanto a la secuencia de misiones, y que tienen una opción para mantener héroes de una misión a otra –como en WarWind y secuela, de SSI–.

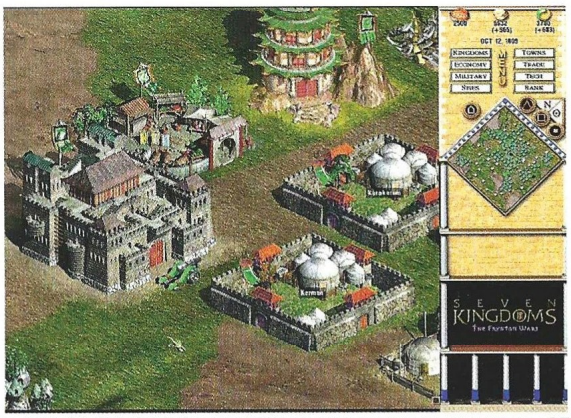




El truco es...

Fortifica las ciudades en cuanto tu economía te lo permita, y asegúrate de conservar siempre un retén cerca de ellas para protegerlas del enemigo en caso de organizar un ataque a gran escala contra algún reino concreto.

Da la impresión de que a la hora de crear esta segunda parte, el estudio cogió la lista de características de Seven Kingdoms y las modificó una por una evaluando los efectos pertinentes en el resultado final, y hay que reconocer que lo han hecho muy bien, pues han sabido mantener la esencia del juego, una misma línea de interfaz y en definitiva, el inequívoco reconocimiento del juego por parte de quien haya jugado el original, aportando a pesar de todo esto numerosas novedades.



Calificación

Seven Kingdoms II The Fryhtan Wars

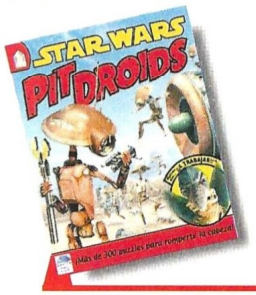
Pros: Todo ha sido retocado con respecto al juego original. El resultado final tiene grandes novedades y aportaciones. Seven Kingdoms II posee un elevado nivel de rejugabilidad.

Contras: El aspecto de los gráficos sigue siendo un poco feo. El nivel de dificultad no plantea excesivos desafíos.

Seres sin personalidad

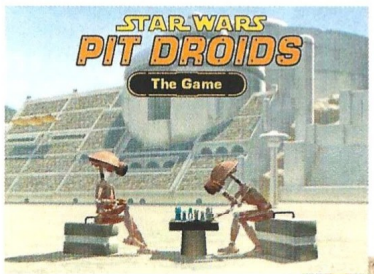
Star Wars Pit Droids

El Episodio I de Star Wars está dando muchos juegos para sus seguidores. Después de jugar con aventuras y arcades, le toca el turno a los puzzles con este Star Wars: Pit Droids de Lucas Learning.



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 60MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Windows 95/98, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Lucas Learning
Distribuidor: Ubi Soft

Si se quisiera hacer un juego distinto con cada uno de los personajes que aparecen en el Episodio I, tendríamos juegos para no parar. Después de ver Gungan: Un Nuevo Mundo, también de Lucas Learning, nos llega ahora Pit Droids, un juego original y divertido donde los haya. En Gungan, como su propio nombre indica, eran estos seres los verdaderos protagonistas, los de la misma raza del odiado por casi todo el mundo Jar Jar. Ahora, los personajes son esos simpáticos robots que en la película reparan los Pod Racers a las ordenes de Watto el chatarrero. Éste jamás da un respiro a estos seres mecánicos, que tienen la peculiaridad de no tener "vida propia", es decir, necesitan de nuestra ayuda para llegar a su objetivo.



Lo primero que llama la atención es la cantidad de niveles con los que contará el jugador: la cantidad asciende hasta la nada despreciable cifra de 300, en los que la dificultad irá aumentando de un modo progresivo para adaptarse a todos los tipos de jugadores que se decanten por él. El número total de entornos asciende a 6, todos ellos pertenecientes a la desértica región de Tattoine, entre los que hay un hangar, el desierto y la tienda del propio Watto. La perspectiva de juego por la que Lucas Learning se ha decantado es isométrica, confiriendo a los escenarios una visión bastante completa, aunque en ocasiones algún que otro muro nos impedirá ver todo el escenario. Para corregir esto, podremos hacer desaparecer los muros, con lo que el problema quedará solventado.

El sistema de juego es sencillo y adictivo, pudiendo jugar sin ningún problema tras un par de partidas. A medida que los androides salgan de su "habitáculo", tendremos que guiarlos mediante unos determinados iconos hasta su destino. Cuando comienzan a salir disponemos de un determinado número de indicadores y unos androides con distintos colores o todos iguales. Si todos tienen el mismo color es más sencillo, simplemente iremos guiándoles mediante unas flechas, es decir, les señalaremos el camino a seguir. Pero a veces tendremos un determinado número de flechas, así pues habrá que vigilar que no se nos acaben. La complicación llegará cuando dispongamos de flechas de distintos colores y androides de esas tonalidades. Cada uno deberá ser conducido a una entrada en concreto, y más vale que no se choquen entre ellos, de lo contrario será muy difícil superar el nivel. Un nuevo juego de Star Wars, y quizá, es el más divertido de todos los aparecidos hasta el momento, al menos de los basados en el Episodio I.

El truco es...

Procura analizar bien cada nivel antes de comenzar, pues de lo contrario te quedarás rápidamente sin androides a los que dirigir.

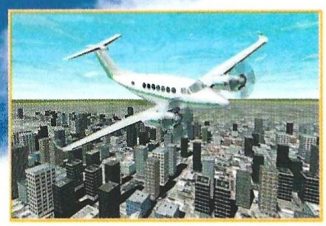
Habrá mucha gente que recuerde Lemmings, en el que lo que había que hacer era guiar a unos "irracionales" seres hasta su guarida, y que no se paraban aunque se encontraran con un precipicio o un simple muro. La temática en Pit Droids es bastante similar, pero no igual; también tendremos que guiar a estos androides a determinados lugares, pero los comandos y las acciones son absolutamente novedosas.

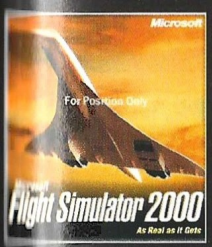
Calificación

Star Wars Pit Droids

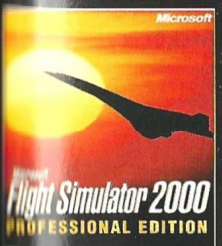
Pros: Un buen sistema de juego y además sencillo. La cantidad de niveles es increible.
Contras: Algunos niveles pueden desesperar al más tranquilo... nos costarán sudor y lágrimas.

Nunca un simulador de vuelo llegó tan lejos.





Microsoft Flight Simulator 2000



Microsoft Flight Simulator 2000 Edición Profesional

Microsoft Flight Simulator 2000 es el simulador de vuelo civil para el nuevo milenio. Con una experiencia mostrada de 17 años en realismo de simulación de vuelo, Flight Simulator 2000 es el mayor avance en toda su historia. Con un sistema de meteorología en tiempo real, 20.000 aeropuertos en todo el mundo, nuevos aviones (incluido el Concorde Match II y el Boeing 777-300), nuevo sistema de escenarios gráficos 3D -increíblemente realistas, con edificios, coches, barcos...-, nuevo GPS y mapa de seguimiento. Y para los usuarios más avanzados, la Edición Profesional de Flight Simulator 2000, con dos nuevos aviones (Mooney Bravo y Rautheon King Aire 350), 6 ciudades en alta resolución, dos grandes paneles de entrenamiento, editor de vuelos... Ven volando a tu distribuidor favorito.

Microsoft Flight Simulator 2000

Lo máximo en realismo.

Si quieres más información visita **www.microsoft.com/spain/juegos** o llama al **902 197 198** o al 91 353 69 60.

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Duelo de titanes

East Front II

La guerra en el Frente ruso se considera la auténtica artífice de la derrota de las fuerzas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Nadie en la historia ha podido conquistar el suelo ruso. Talonsoft nos ofrece la posibilidad de intentar dar un giro en la historia militar de la humanidad.

La nueva entrega de Talonsoft, dedicada a la Segunda Guerra Mundial, tiene como escenario el Frente Ruso. Con un sistema de juego bien diseñado, basado en los excelentes juegos de tablero de los cuales se nutre, permite recrear cualquier escenario, con la experiencia previa de los anteriores juegos de guerra ya probados sobradamente. Es una gran oportunidad para poder estudiar este tipo de acciones militares, acciones de desgaste con un elevado coste de operatividad y decisiones muy afectadas por el nivel de suministro y la intendencia. Esta nueva entrega ha mejorado bastante el nivel gráfico, consiguiendo una estética muy mejorada, así como su nivel de juego derivado a una inteligencia artificial mucho más real, que permite al ordenador elegir una estrategia adecuada a cada una de las situaciones representadas. Esto es algo realmente cierto en el caso del comportamiento de juego según las nacionalidades: el jugador ruso utiliza la táctica de tierra quemada, no quedando un litro de gasolina cuando se retira. De la misma forma los alemanes se comportan mucho más tecnificados, y su planificación a la hora de mantener y elegir los objetivos es mucho más completa.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1
Editor: TalonSoft
Distribuidor: Proein

Juego clásico de tablero

Es un programa tipo dentro de la estructura clásica de los juegos de guerra, muy adecuado para el jugador clásico que disfruta de toda la gestión, planificación, y desarrollo de un mando militar completo.

Es un programa por turnos, en el cual el jugador activo dispone de unas fases alternadas, como son de movimiento, fuego defensivo del enemigo o fase de ataque, en las que podrá mover o disparar todas, algunas, o ninguna de las unidades a su mando. Por otra parte, el aspecto gráfico del juego podrá cambiar a nuestra conveniencia, utilizando el modo 3D o el modo de mapeado normal.

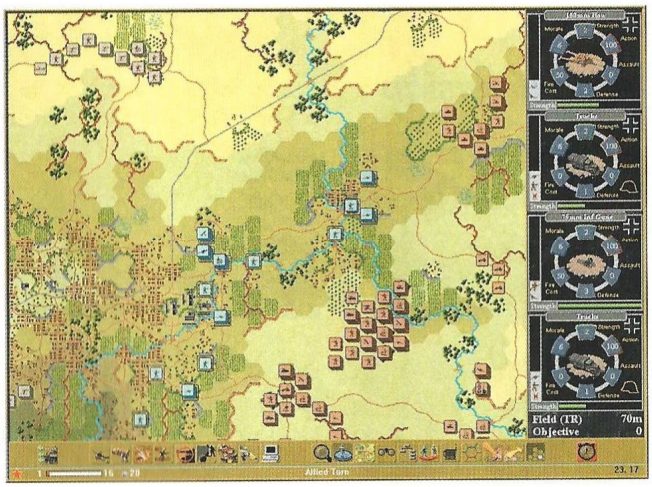
Controlaremos todos los recursos, incluyendo nuevas reglas para los líderes y su valor de modificación de los factores de las unidades bajo mando. Asaltos, recuperación de moral y ataques aéreos están disponibles y se informa convenientemente de todas las situaciones por el programa.

Editor de escenarios

El programa viene con un montón de herramientas útiles. La más significativa es su editor, una herramienta que se ha convertido ya en un elemento indispensable para poder sacar todo el partido posible a un juego de estas características.

A diferencia de otros programas, el editor de escenarios desarrollado para este juego se divide en tres editores que controlan varias áreas, a fin de poder escenificar con la mayor exactitud y rigor la situación que queremos representar. Estos son el editor del mapa, editor de escenarios y el editor de órdenes de batalla.

Así, inventar cualquier escenario que queramos será una tarea compleja, pero gratificante gracias a los resultados que conseguiremos. De todas las formas, el programa viene con un montón de escenarios y campañas ya diseñados, que no se nos quedarán pequeños en bastante tiempo. Es muy interesante señalar el



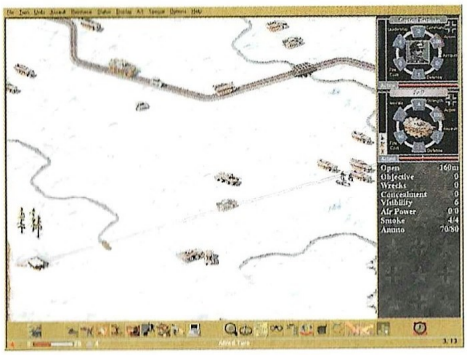
El aspecto gráfico del juego podrá cambiar a nuestra conveniencia, utilizando el modo 3D o el modo de mapeado normal

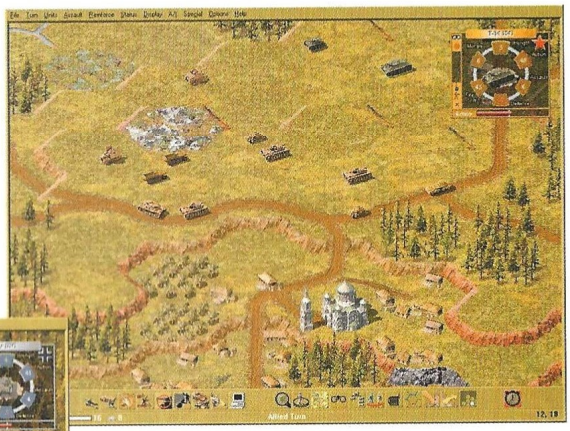
gran detalle y la fidelidad histórica de su completa base de datos. Contaremos con toda la información técnica y necesaria a fin de que sea lo más real posible.

Facetas de juego

Si hay algo característico de este programa, es su jugabilidad. Podemos jugar en red, Internet o contra el ordenador, el cual hace gala de una inteligencia artificial bastante más depurada y completa de lo que en muchas ocasiones nos gustaría. Tanto la pantalla de juego como las características se puede seleccionar a nuestro gusto. Así, podremos seleccionar el valor de un hexágono o de cualquier unidad, y cambiar los modificadores. Los sistemas de información que el juego ofrece son de excelente calidad, y estaremos en todo momento controlando todos los medios a nuestro alcance así como los de las unidades enemigas que nos vayamos encontrando. El programa controla también elementos externos como son el tiempo, los factores atmosféricos e incluso las líneas de visión, francotiradores, etc.

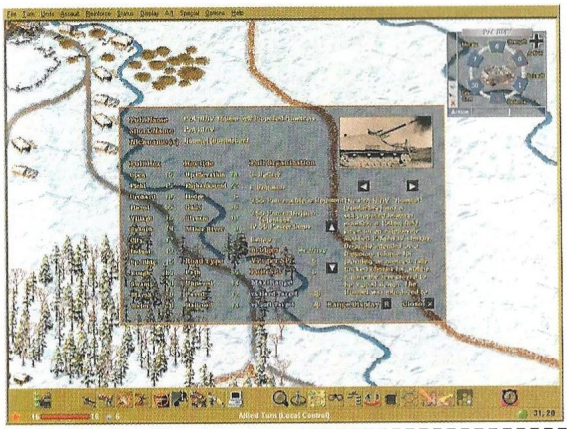
Para finalizar podemos decir que este es un juego clásico de guerra, con el que los jugadores más experimentados que vienen del más puro y duro juego de tablero se encontrarán prácticamente como en casa.

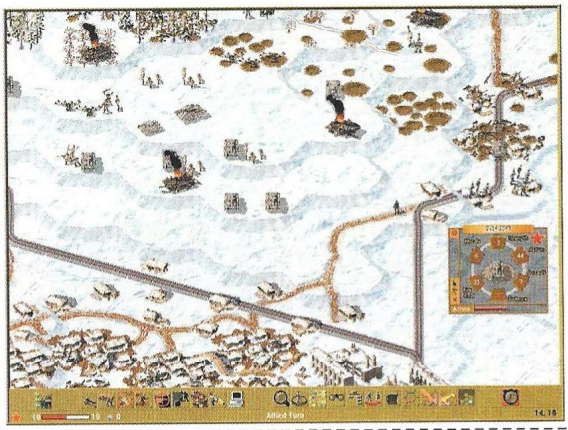




El truco es...

El jugador ruso debe desgastar todo lo posible al alemán y cuidarse de su superior artillería y sobre todo de la aviación. El jugador alemán deberá de tener sumo cuidado de utilizar su mayor alcance de tiro y mejor maquinaria de guerra. No entréis al cuerpo a cuerpo con los rusos.





Calificación

East Front II

Pros: Gran información rigurosa y exacta de todas las unidades en conflicto del Frente del Este. Manual traducido al castellano. Tremenda jugabilidad y posibilidades. Un excelente editor de escenarios.

Contras: Es un programa arduo y bastante complejo. La gran cantidad de modificadores y elementos que delimitan el resultado del programa pueden llegar a asustar. Su editor de escenarios, aunque magnífico, es bastante complejo de manejar.

Burbujas de diversión

Puzzle Bobble 2

Los juegos de puzzle que provienen de máquinas arcade no se prodigan demasiado en PC, salvo la saga Puzzle Bobble. Después de divertimos con la primera entrega se nos acerca la secuela, que también incluye la derivación de ésta llamada Puzzle Bobble 2X.

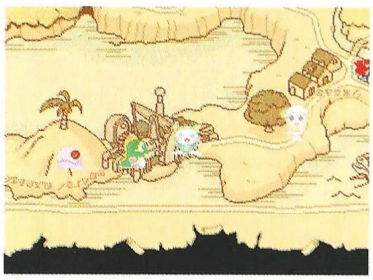
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 90, 12MB de RAM, 8MB de disco duro, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, SVGA 256 colores, Windows 95/98
N° de jugadores: 1 o 2
Editor: Agetec
Distribuidor: Virgin

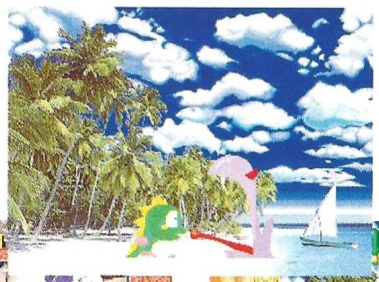
Hace bastantes años, más o menos a principios de lo '80, un sencillo juego apareció en los salones recreativos de todo el mundo: su nombre era Bubble Bobble. La mecánica era muy simple; un plataformas que contaba con 100 niveles en los que controlábamos un par de dragones muy "orientales" llamados Bub y Bob que lanzaban burbujas por la boca. Las burbujas eran el único sistema de ataque de los dragones, y disparando contra un enemigo lo introducíamos en ella, teniendo luego que explotarla para eliminarlo completamente. Todos o casi todos los sistemas domésticos contaron con una adaptación de esta recreativa que marcó una época y arrastró una gran cantidad de seguidores.

Con el paso del tiempo varios han sido los juegos que han contado con estos singulares personajes, siendo el puzzle el que más se ha prodigado. Tanto en versión recreativa como en algunas videoconsolas, van ya desde hace un tiempo por la tercera entrega de este juego. Nosotros en cambio, los usuarios de PC, recibimos la segunda, pero todo hay que decirlo, con los brazos abiertos. La anterior entrega era, como poco, divertida, si bien este tipo de juegos no necesita de un nivel gráfico excesivamente alto. Todo es de lo más básico: no se utilizan polígonos, ni texturas, ni nada similar, todo se reduce a unos cuantos sprites muy coloridos y unas músicas divertidas que además ponen nervioso a cualquiera, todo para elevar la jugabilidad –lo realmente importante en un puzzle– hasta cotas insospechadas.

El sistema de juego es muy simple. Controlando a uno de los dragones protagonistas tendremos que superar nivel tras nivel reventando burbujas del mismo color. En la parte inferior de la pantalla aparece nuestro dragón a los mandos de un singular mecanismo del que proceden las burbujas. Las hay de varios colores, y según el que tengan deberemos lanzarlas a un grupo de burbujas del mismo color, siendo imprescindible juntar al menos tres para eliminarlas. Además del modo para un jugador, tendremos una opción de práctica y una para dos jugadores, que sin duda alguna es la más divertida de todas. En el modo para un jugador avanzaremos por un extenso mapa derrotando a todo "bichejo" que se cruce en nuestro camino.

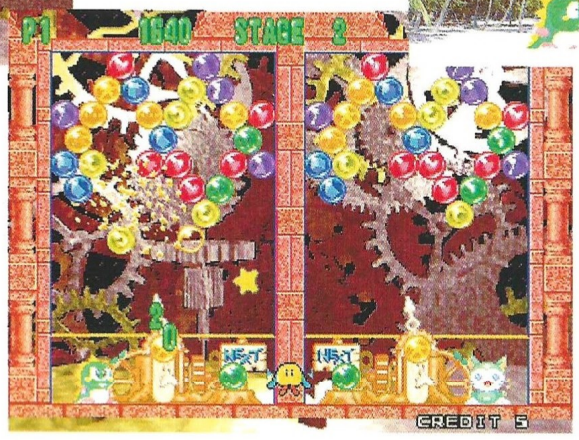
Como hemos dicho, el apartado gráfico es lo más flojo del juego, pero quien haya jugado, o al menos visto la recreativa, comprobará que es prácticamente igual, y que la jugabilidad es la misma con una sola diferencia, no hay que introducir monedas para jugar. Un juego genial y excelente para aquellos que no posean la primera parte.





El truco es...

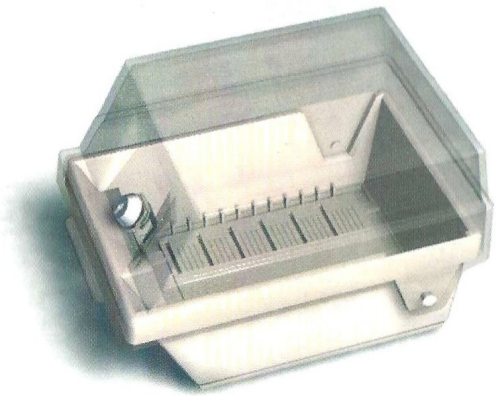
En un juego de este estilo poco se puede decir, simplemente hay que practicar continuamente y tener la mente ágil y una vista rápida.



Calificación

Puzzle Bobble 2

Pros: Es divertido hasta decir basta. Aquellos que disfruten con los puzzles tendrán juego para mucho tiempo.
Contras: Gráficamente no es gran cosa. No se diferencia demasiado de su antecesor.



¿Qué tendrá PCFútbol?

A.-☐ Caja para guardar discos de 3,5".

B.-☐ La mayor base de datos del fútbol europeo.

C.-☐ Llave de una caja para guardar discos de 3,5".

nuevo sistema de inteligencia artificial competición virtual caras de los jugadores sonido 3d euromanager entrenamientos específicos

PCFÚTBOL 2000

El fútbol será así

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 99/2000

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Los perros de la guerra

Shadow Company

Left for Dead

Información sobre el objetivo, coraje y suerte, aparte de las armas que puedas adquirir para el trabajo, son las únicas cartas con las que jugarás en tu partida contra la muerte. Debes de ser profesional y acabar el trabajo, y lo más importante: si quieres cobrar, deberás de volver vivo.

Con una saga que empezó hace tiempo de la mano de Jagged Alliance, muchos programas han intentado conseguir el mismo nivel y notoriedad que aquel precursor, un juego que sentó precedentes en cierta forma y que ha sido muy difícil de superar. Con la llegada de Shadow Company, no sólo es superado ese difícil listón, sino también consigue introducir una originalidad tanto en fondo como en forma que lleva a un espectacular desarrollo de juego y una emoción fuera de límite.

El equipo de fuego

Tendremos a nuestro cargo la capacidad de formar un grupo de mercenarios, a los que podremos asignarles equipos y armamento. Las características de estos varían y hay que fijarse muy bien en las posibilidades de cada uno de ellos a fin de poder equiparlos adecuadamente a sus capacidades. Una vez elegido el equipo y los personajes, tendremos que estudiar detenidamente el terreno y ver los objetivos de la misión. Podremos modificar entonces el equipo de nuevo o insertarnos en territorio enemigo. A partir de aquí comienza el espectáculo. El entorno, excepcional, girará con un movimiento del ratón para escoger la perspectiva que más nos guste. La resolución varía y se puede escoger hasta más de 1024x768. La definición de los personajes es muy alta, y los efectos tanto de disparo como explosiones, etc. resultan tremendamente reales.

La dificultad es configurable, siendo verdaderamente juicioso elegir una dificultad normal o media, hasta haber aprendido correctamente los mecanismos de juego.

Interacción real

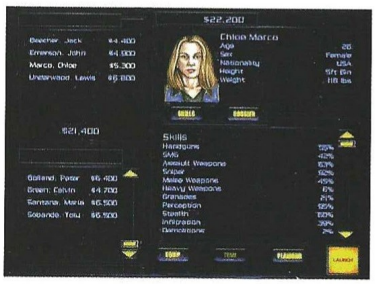
Una de las mejores cualidades de este juego es la tremenda interacción y la realidad con la que esto sucede dentro de la misión. Podremos recoger la munición de los muertos, equiparnos con sus armas, deshacernos de nuestro equipo o sencillamente armarnos por el camino –como deberemos hacer en la primera misión– y abrirnos paso con equipos robados al enemigo.

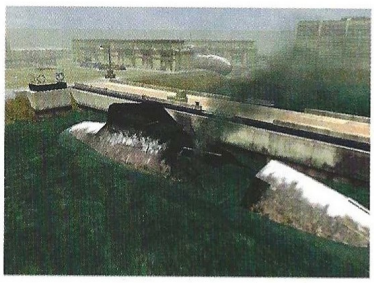
Otra de las novedades es que el programa es en tiempo real, y deberemos de marcarnos un tiempo para la culminación de los objetivos. Uno de los puntos más fuertes del programa es su inteligencia artificial, puesto que los enemigos reaccionan realmente y como si de verdad su vida estuviera en juego. Esto se traduce en reacciones como la de ver salir corriendo a los soldados Angoleños cuando la situación les es desfavorable, o que cuando los centinelas oyen ruido van inmediatamente a comprobar lo que pasa, o la forma que los guardias tienen de realizar las rondas de vigilancia. Esto es especialmente verdad cuando cambiamos de nacionalidad y veteranía. Los rumanos se comportan de forma mucho más profesional y sangrienta que los Angoleños, pero menor que los rusos, por ejemplo, cuya preparación y armamento son superiores.

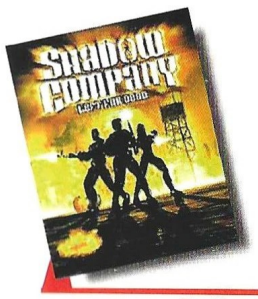
Armamento y equipos

Variado es el arsenal que podemos elegir siempre y cuando tengamos dinero para poder comprarlo. Desde pistolas y revólveres, pasando por subfusiles como el Uzi o el Scorpión, pasando por rifles de asalto, de francotirador, armas pesadas, lanzagranadas y todos los accesorios posibles, como chalecos de Kevlar gafas de visión nocturna, botiquines, municiones especiales y todo tipo de artículos para profesionales del negocio. Como he mencionado arriba, la posibilidad de abastecerse del enemigo es muy interesante, o por lo menos la de recoger munición, que nunca viene mal. Los vehículos son muy importantes también: camiones, tanques, vehículos todoterreno e incluso motoras, están a nuestro alcance para poder utilizarlos y movernos libremente por el escenario en el que nos estemos desenvolviendo. Como veréis, el programa no deja absolutamente nada fuera de control.

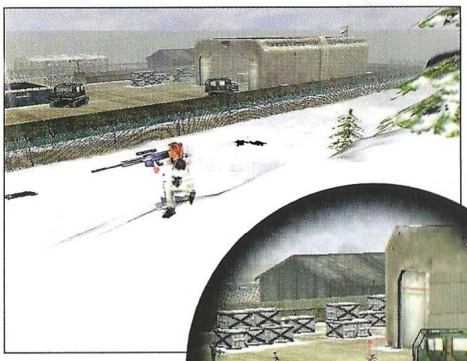
Las campañas son consecutivas y pasaremos desde Angola, a la península de Kola, todos ellos con un amplio conjunto de escenarios a superar entre medias. Hay que hacer notar que la calidad de los escenarios y la realización de las misiones es excepcional, estando todos ellos diseñados con tal rigor y detalle que

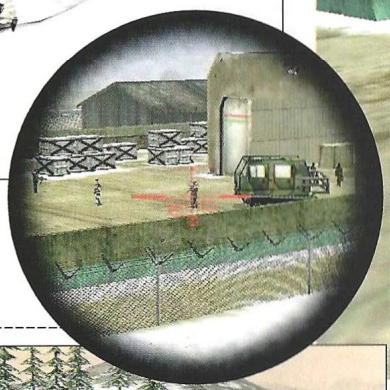






Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, SVGA, Windows 95/98, CD ROM 8X, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Sinister Games
Distribuidor: Ubi Soft





Todos los escenarios y las misiones están diseñados con tal rigor y detalle que parecen sacados de la más absoluta realidad

parecen estar sacados de la más absoluta realidad.

Volver a casa

Aunque parece algo trivial, no os engañéis. El enemigo no os lo va a poner fácil, y menos en misiones tan complejas como la de liberar y conducir a través del territorio enemigo a un personaje hasta lugar seguro, o volar instalaciones o asaltar un cuartel lleno de soldados de elite. Además, para cobrar el trabajo hay que volver, no hay más remedio.

Si conseguimos volver de nuevo, nos habremos ganado el jornal y pasaremos a una nueva misión.

Para finalizar, podemos decir que este es uno de los juegos en los que uno puede perderse y explotar infinitamente todo su potencial. Con un interfaz sencillo y un argumento trepidante, Shadow Company te mantiene encandilado frente al ordenador, disfrutando realmente tanto de la acción como de la planificación.

El truco es...

Consigue en cuanto puedas un personaje como Cloe, con elevada puntuación de francotirador. Utilízala como unidad en punta y sitúala en las alturas. Te darás cuenta de lo útil que puede llegar a ser un buen tirador. Al final de la misión recoge todas las armas que puedas cargar para poder revenderlas. Separa a tus hombres y muévete despacio, utiliza el cuchillo con los centinelas.

Calificación

Shadow Company Left for Dead

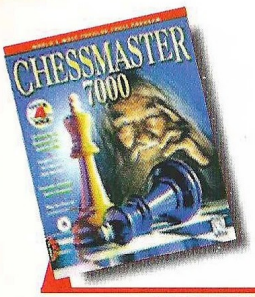
Pros: Espectaculares gráficos y efectos especiales. Un argumento real y muy actual. Fidelidad completa en el comportamiento de las armas y sus capacidades tácticas. Inteligencia artificial muy depurada que redunda en comportamientos reales y lógicos de los personajes en juego. Todo un acierto. Hasta ocho jugadores en red.

Contras: Las vistas de cámara controladas por el ratón, en más de una ocasión nos pondrán en aprietos y en otras nos marearán. La dificultad en algunas de las misiones es un tanto elevada.

La saga continúa

Chessmaster 7000

El mundo de los programas de ajedrez está en una evolución constante, mejorando no sólo en fondo sino en forma. El nuevo motor de la generación de los nuevos programas de ajedrez aprovecha toda la capacidad multimedia de los ordenadores, y buena prueba de ello es Chessmaster 7000.

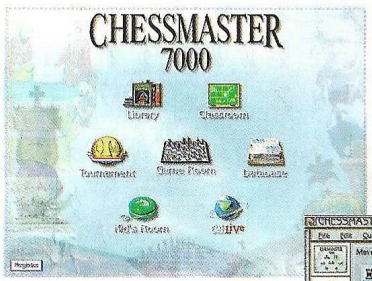


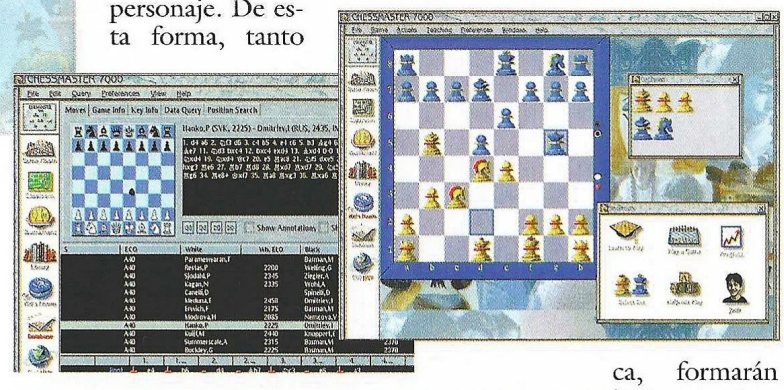
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

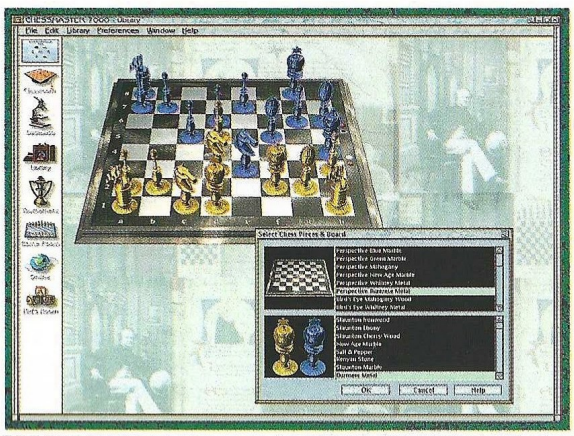
Una nueva continuación de la saga Chessmaster, culminando con un producto que combina con gusto una depurada estética, junto a la perfecta utilización del ordenador enfocado al aprendizaje. Si algo define a este programa es, la conjunción de originalidad y diseño, en un intento expreso de lograr la enseñanza del ajedrez de forma agradable y adictiva.

Personalidades

Una de las variaciones más importantes es la de utilizar personajes que representan estilos característicos y variados de juego, adaptados al ELO de ese personaje. De esta forma, tanto en el modo de competición como en el de aprendizaje, no tendremos la impresión siempre fría, de jugar contra una máquina. Tenemos, incluso, jugadores históricos que el ordenador imitará en su estilo de juego. El juego apasionado de Kasparov, la inmensa frialdad de Karpov, o la maestría y el color de Capablanca, formarán junto a otras personalidades, un aliciente no visto en otros muchos programas de ajedrez.







Diferencias con los anteriores

En el aspecto gráfico, los resultados han mejorado bastante. Podemos elegir entre una gran gama de tableros, tanto tridimensionales como bidimensionales. Existe también una amplia gama de juegos de fichas, adaptando las piezas a nuestro gusto. Así mismo, la mejora más importante está en el campo de las comunicaciones, pudiendo jugar con otras personas tanto en conexión con otros ordenadores como vía internet, teniendo una sala privada en la red a la que puede conectarse el mismo programa. Las modalidades de juego son mucho más completas, pudiendo elegir entre torneos, simulaciones de juego, enseñanza, juego para niños y partidas famosas. Una mención aparte merece sin duda el apartado de enseñanzas, donde podremos disfrutar de ejemplos prácticos de todas las aperturas y sus variantes, así como de los diversos estilos de juego y sus aplicaciones.

El truco es...

En un programa de ajedrez sólo el perfecto estudio de las jugadas, y el aprovechamiento de la enseñanza multimedia, son los únicos trucos que podremos manejar. Hay personalidades más fáciles y previsibles que otras.

En cuanto a la potencia de juego es bastante similar a las anteriores entregas, pero a estos niveles es más que suficiente. Para concluir, podemos decir que este Chessmaster 7000 es un programa muy completo, equilibrado a todos los niveles y enfocado hacia una teoría moderna del ajedrez, que implica potencia, versatilidad y diversión.

Calificación

Chessmaster 7000

Pros: Presentación atractiva. Gran biblioteca de aperturas y jugadas. Estudio de los grandes maestros y de las partidas que han hecho del ajedrez todo un arte. Enseñanza multimedia avanzada perfecta, tanto para jugadores noveles como para jugadores de club.
Contras: No aporta a primera vista una gran mejora sobre el ELO. Las personalidades varían mucho entre niveles. Su máxima novedad es su gran avance en imagen, gracias a una depurada estética.

PC CD ROM

DRAKAN
Order of the Flame

¡ Cuando Las Sombras Tomen De Nuevo Forma Humana, La Orden Cabalgará De Nuevo Descargando Justicia Con Fuego De Los Cielos !

Un bellísimo e impresionante juego de aventura y acción en 3D con perspectiva de tercera persona.

Toma el papel de Rynn, una bella heroína guerrera que acompañada de un sabio y poderoso dragón se embarcará en una aventura épica con el propósito de liberar a su joven hermano de las garras de un brujo demoníaco.

A lo largo de su búsqueda, sobrevolará el impresionante mundo fantástico de Drakan, entrará en combate cuerpo a cuerpo, resolverá enigmas e interactuará con una lista de extrañas criaturas.

¡ Uno de los juegos más impresionantes y adictivos de este año !

© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software. Drakan Order of Flame, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.
Windows is either a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All trademarks and/or registered trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Surreal software

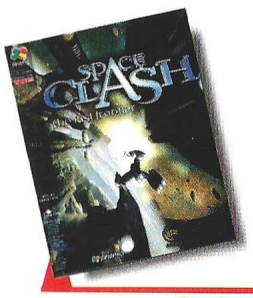
GT Interactive Software

PSYGNOSIS

Guerra de intereses

Space Clash
The Last Frontier

Cuatro potencias intergalácticas, cuatro razas diferentes, cada una de ellas con diferentes modos de actuar, pero con un objetivo común: la colonización. Sólo una de ellas puede ser la vencedora. No hay sitio para los perdedores.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 250Mb libres de disco duro, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Enigma
Distribuidor: Dinamic

Desgraciadamente, los buenos programas de estrategia en tiempo real dejan huellas bastante perdurables. Lo suficiente para que otros programas, como el que nos ocupa hoy, no puedan brillar con luz propia. Aún incorporando elementos novedosos, Space Clash dista mucho de convertirse en un modelo a seguir manteniéndose en el tiempo y en el recuerdo de todos, pero al menos consigue ofrecer un guión de juego interesante, al mismo tiempo que su apartado gráfico es capaz de ofrecer una buena calidad en cuanto a la estética.

Desarrollo de la historia

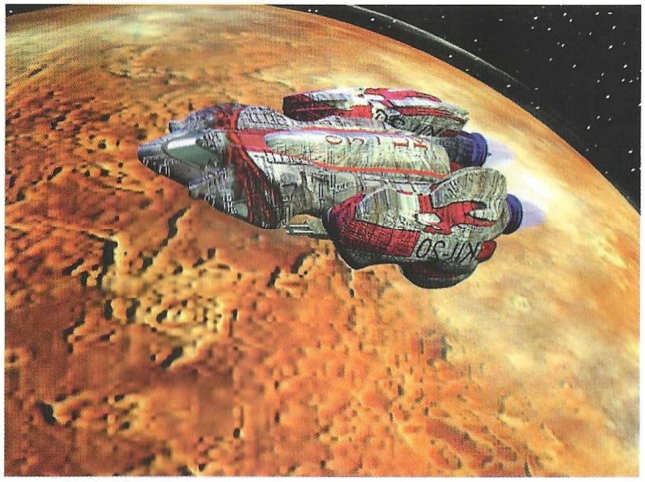
Ante nosotros, cuatro razas que pugnan por el control y la colonización de los planetas a su paso. Todos quieren mantener el control y conseguir los contratos comerciales que se derivan de las fusiones y los negocios relativos a las materias que obtienen. Para desgracia de tres de ellos, sólo uno de los cuatro imperios es el que puede alzarse con el poder, y todos quieren ser ese uno. La dominación ha de ser tanto a nivel planetaria como a nivel territorial. A diferencia de otros juegos similares en cuanto a su concepción, aquí deberemos empezar desde el espacio mandando a nuestras unidades a invadir el planeta de nuestra elección.

Las razas contendientes

Los Krakeder son seres belicosos, con poco cerebro pero con un poder militar bastante grande. Son enemigos poderosos y en el campo de batalla, una auténtica pesadilla. Los Coriant son una raza que basan su poder en la diplomacia y en la política. Sus unidades militares son más débiles y sólo tiene valores aceptables en política, pero en este juego, eso es muy importante. Los Seliani son una raza que aprovechan el comercio al máximo, consiguiendo los mejores resultados en este campo. A su vez, tienen un buen ejército y su baza principal se basa en la defensa. Cibernia tiene uno de los ejércitos más cualificados y tecnificados, el que más. Tiene grandes posibilidades en ataque y defensa y es capaz de mantenerse militarmente a largo plazo, pero sus habilidades diplomáticas dejan mucho que desear, así como sus habilidades comerciales. Como veréis todas tienen fortalezas y debilidades y salvo los Coriant, que para aprovechar sus habilidades políticas son más complejos de manejar, todos los demás son relativamente asequibles para empezar cualquier tipo de juego: Campaña, Campaña lineal (Sucesión de escenarios), misiones y escenarios.

Unidades y estructuras

Al igual que los juegos más conocidos de éste género, dispondremos de estructuras de control que a su vez, servirán para controlar o crear otra serie de estructuras y unidades. La moneda básica seguirá siendo la recolección de recursos y materias primas, con los que podremos aumentar nuestra capacidad de construir unidades y crecer continuamente. De esta forma, treinta y seis tipos de unidades terrestres y once de naves espaciales, podrán ser creadas en este programa. Cada una de las unidades y estructuras son bastante diferentes unas de otras y sus capacidades varían así como las razas de las cuales dependen. El proceso de produc-



Ante nosotros cuatro razas que pugnan por el control y la colonización de los planetas a su paso

El truco es...

Crea a toda velocidad el mayor número de unidades disponibles y aguanta lo que puedas con tus fuerzas. Manda pequeñas unidades de exploración hasta que sepas donde se encuentra su base. Reúne todas tus fuerzas y concentra el fuego en cada una de las unidades enemigas que encuentres. No tendrá tiempo de reaccionar.

ción es una de las mejores cosas del programa, puesto que es posible gestionar de un modo más completo las unidades de las que se abastecerá nuestro ejército. Al decidirlo de antemano, es mucho más cómodo, y sobre todo menos complejo.

La forma de seleccionar las unidades es a través del ratón y si pulsamos el botón derecho, envolviendo un área, todas las unidades seleccionadas estarán bajo control, pudiendo darles órdenes comunes.

En resumen

Campañas, misiones, escenarios, unidades y estructuras de combate. Máquinas de guerra y naves espaciales que pugnan por el control estelar. El argumento es bueno, y el precio de venta al público, como es habitual en Dinamic, excepcional. Todo ello, son características positivas de este juego de estrategia en tiempo real. Pero hay que reconocer que si bien, esas son buenas cualidades, los usuarios exigen hoy el todo en el mundo de los videojuegos, máxime cuando hay programas que ya se lo han dado. Space Clash es uno de esos juegos que, aún estando bien diseñados, pasará sin demasiado brillo por un mercado que juzga tanto por la jugabilidad como por el diseño, y todo ello amparado en algo muy especial que convierte a un juego en un espectáculo de acción, adicción y emoción... en algo, que Space Clash no tiene. Con todo, y dado que es su primer juego, le auguramos a Enigma un prometedor futuro.

Calificación

Space Clash The Last Frontier

Pros: Una nueva forma de producir unidades y de gestionar los recursos. Los gráficos en alta definición del terreno son bastante buenos. Las razas están muy equilibradas y sus formas de conseguir objetivos es diferente. Un precio muy competitivo.

Contras: El movimiento es irreal, los combates, lo más parecido a un partido de rugby. Es otra secuela más del "Clone and Conquer" galáctico. No aporta casi nada nuevo a un género tan trillado como es éste, donde para hacerse hueco hay que presentar un nivel de calidad muy alto.

Soy minero

Lego Rock Raiders

La compañía de juguetes Lego continua presentando productos que exploran un camino poco habitual en el mercado del PC: juegos sin sexo ni violencia, que además pretenden ser ¡educativos!

Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Data Design Interactive/Lego Media
Distribuidor: Infogrames

Al parecer, Lego está convencida de que, en algún lugar, hay un desatendido grupo de usuarios de PC que no buscan practicar el tiro para ensayar el gran adiós a su miserable existencia ni planificar como conquistar el mundo. Y que lo que necesitan para divertirse es seguir las aventuras de un grupo de figuras Lego dedicadas en cuerpo y alma a la minería.

Data Design nos sitúa en un contexto en el que unos cuantos Lego se encuentran viajando por el espacio hasta que su nave espacial es atrapada por un agujero negro. De allí van a para a una dimensión paralela, acompañados de un enorme asteroide que también ha sido succionado. Así podrán emplearse a fondo en lo que más les gusta: desarrollar excavaciones por su interior para recolectar los minerales necesarios para poner su nave en funcionamiento y regresar al hogar. La cosa es más complicada de lo que parece. A la dificultad en crear la infraestructura adecuada para las excavaciones –un proceso, curiosamente, más complejo que en otros juegos del género–, se le añaden los peligros propios de la profesión –derrumbamientos, ríos de lava, etc–, y las incursiones de diversos bichos que pueden arruinar el trabajo del día. Y todo ello sin que en ningún momento la casa Lego permita que se produzcan bajas en el camino. Uno de los problemas que plantea un juego de estas características es el dar vida animada a unos muñecos tan rígidos como son los Lego. Y la verdad es que el aspecto gráfico ha sido resuelto admirablemente. Los escenarios pueden resultar un poco toscos, pero los Lego se mueven con una naturalidad asombrosa y las unidades tienen muy buen aspecto. Sus creadores han elegido una perspectiva aérea que nos permite desplazarnos a través de un entorno 3D, aunque con ciertas limitaciones. El único problema viene con el control de los personajes. Hay algunas acciones –como recoger piezas de minerales– que realizan de forma automática, siempre, y en algunas ocasiones resulta un poco costoso que abandonen sus tareas para dedicarse a lo que tú les mandes. Pero no deja de ser un problema menor. La gran pregunta es si el juego es atractivo o no. Bueno, eso depende en definitiva de lo que haya significado Lego en la infancia de cada uno. Después de todo, este es un producto dirigido a los más pequeños, a quienes pueda satisfacer un juego con un determinado sentido del humor y que no ofrece excesivas complicaciones.

El truco es...

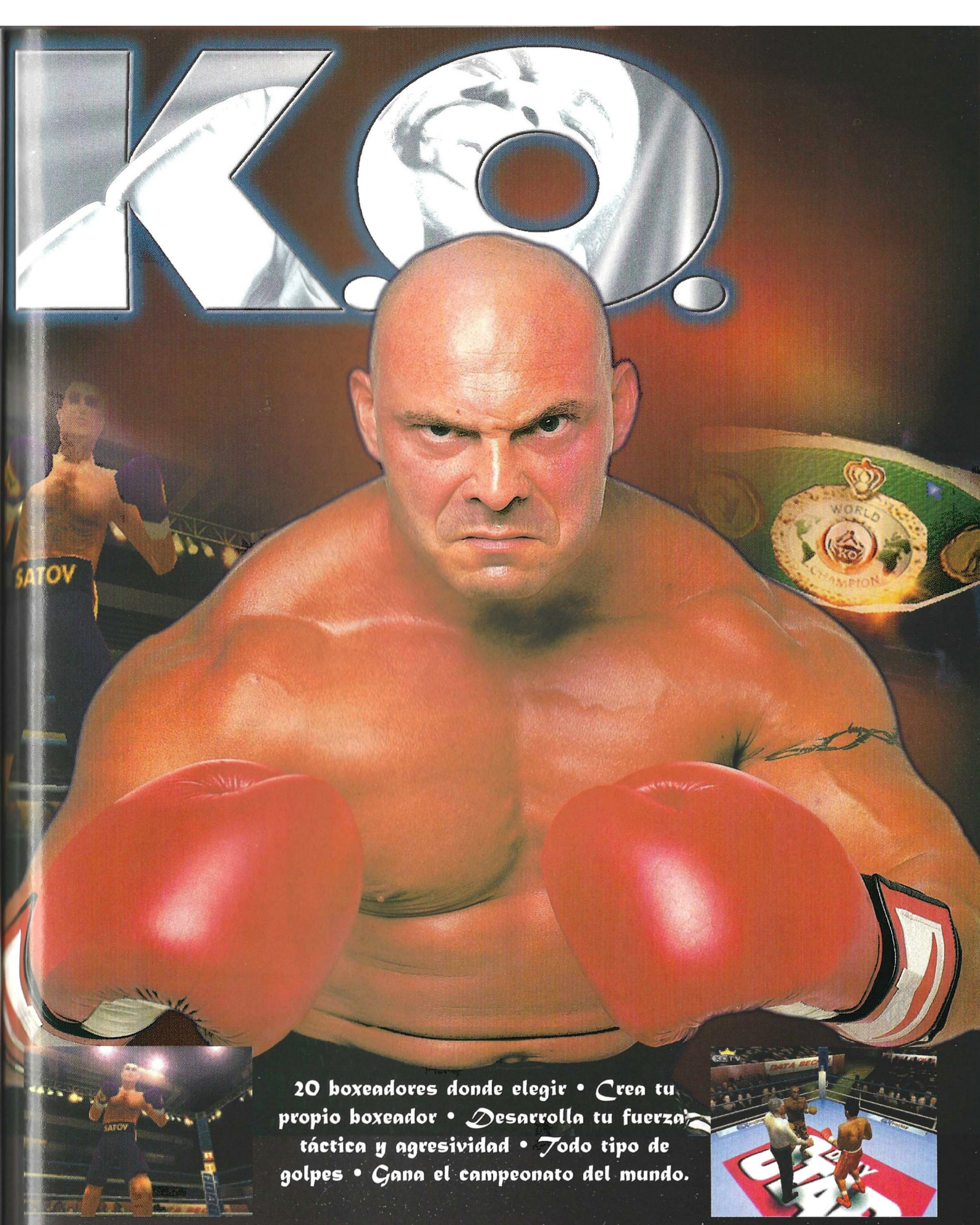
El tutorial que acompaña el juego es realmente largo y exhaustivo. Resulta imprescindible estudiarlo a fondo antes de ponerse con la primera partida.

Calificación

Lego Rock Raiders

Pros: Gráficamente bien resuelto y dotado de un sentido del humor ingenuo, pero efectivo.
Contras: El juego es muy lineal y más de uno echará en falta una acción más variada.

K.O.



20 boxeadores donde elegir • Crea tu propio boxeador • Desarrolla tu fuerza, táctica y agresividad • Todo tipo de golpes • Gana el campeonato del mundo.

DATA BECKER

Friendware

www.friendware-europe.com

3Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD

Quien mucho abarca...

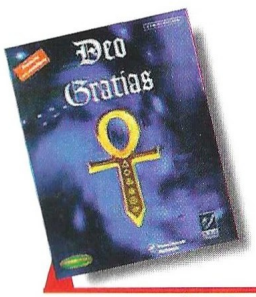
Deo Gratias

La Creación, esa monstruosidad de proporciones bíblicas, es nada más y nada menos que la atrevida propuesta de Cryo con este juego. Un planteamiento sin duda atractivo.

No hay muchos juegos que pongan al jugador en el papel de dios. Quizá el más recordado sea el excelente Populous con sus correspondientes secuelas, que resolvía de una forma brillante el dilema de convertir en todopoderoso a un humano sentado delante de un ordenador. Pero los tiempos cambian.

Ahora ser dios de un pequeño pueblo y tener unas decenas de creyentes o adoradores, no es suficiente. En el fin de siglo las proporciones de todo son universales, galácticas y cósmicas. Y ya lo dice un sabio refrán: quien mucho abarca, poco aprieta. Estas cinco palabras resumen perfectamente Deo Gratias.

El punto de partida, ser un dios con determinados atributos y poderes divinos que más tarde pueden crecer, poder crear mundos a voluntad y seres vivos para poblarlos, es sin duda atractivo. Tener como objetivo el aumento de adoración por parte de tus criaturas y defenderlas de otros dioses, y en última instancia del Caos, incrementa el atractivo.



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta gráfica de 2Mb, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Ser dios es aburrido

Sin embargo, la forma en que se hace todo esto es lo que no tiene el más mínimo atractivo. Deo Gratias es un programa de macrogestión de la creación, es decir, no permite hacer cosas tan mundanas como construir edificios ni nada por el estilo. El trabajo de un dios es simplemente contemplar su creación y dejar que ésta discurra por sus propios senderos, dormir durante eones, usar de vez en cuando algún poder celestial, escuchar rara vez las súplicas de los mortales, concederles un favor en aún más escasas ocasiones, y volver a dormir para recuperarse de tan agotador esfuerzo.

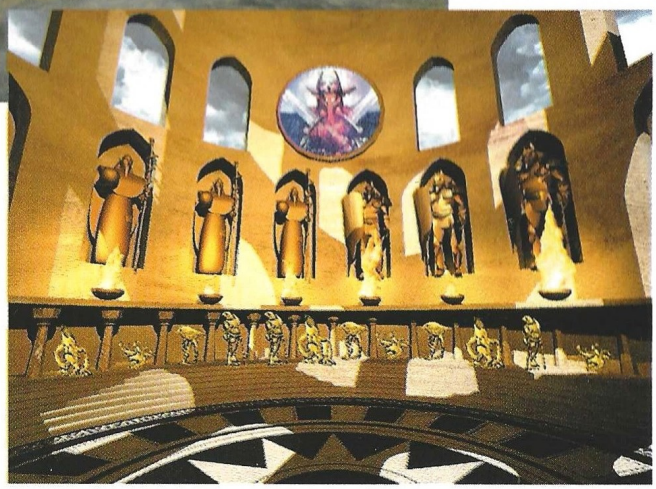
¿Dónde están los desafíos? Hay muchos, pero todos a un nivel bastante "divino", y al fin y al cabo, aunque uno juegue a ser dios un rato no deja de ser humano, y apetecen retos más mundanos. En Deo Gratias es todo muy elevado, místico y metafísico, hasta tal punto que sin una concienzuda lectura del manual resulta poco menos que imposible ponerse manos a la obra. Después llega la lenta y laboriosa tarea de comenzar la creación, para inmediatamente finalizada ésta, echar una siestecita como dios.

...pues toma dos tazas

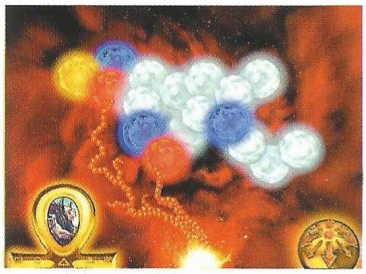
A nivel visual Deo Gratias no ofrece grandes espectáculos, y la banda sonora, muy adecuada para la filosofía del juego, no hace sino inducir al sueño sutilmente. Todos los demás apartados técnicos están a la altura de las circunstancias, pero no así la realización del concepto y el diseño de este títu-

lo. Además, mientras que otros juegos tienen algo que salvar gracias a la opción multijugador,

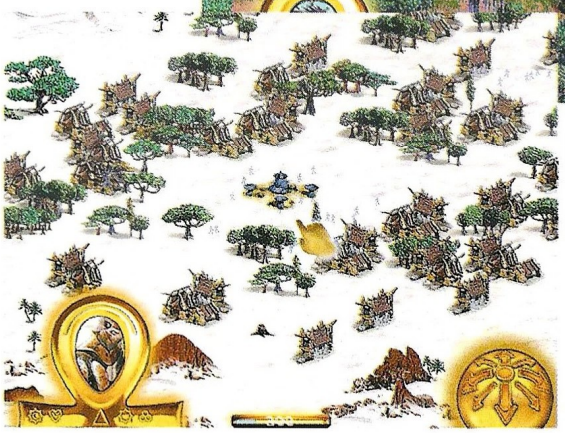
Deo Gratias es un programa de macrogestión de la creación, es decir, no permite hacer cosas tan mundanas como construir edificios ni nada por el estilo



Deo Gratias también se condena en este apartado con un diseño idéntico al que tiene para un jugador (ya lo dice el manual: "La partida se juega como si fuese una partida a solas. La única diferencia es que las acciones llevadas a cabo pueden dar resultados distintos a los previstos, dado que las acciones de todos los jugadores pueden ejecutarse simultáneamente.").



La compleja estructura del juego y su interfaz no facilitan las cosas, logrando hacer con el resto de los elementos del juego, un auténtico "ladrillo" de esos que sientan un inevitable precedente para futuras comparaciones con sempiternas connotaciones negativas. Los señores de Cryo saben hacer muy bien muchos otros tipos de juego, y parece que sus repetidas incursiones en el género de la estrategia no terminan de cuajar, siendo Deo Gratiascon diferencia su máximo fracaso hasta la fecha.



El truco es...

Ten la precaución de no escoger demasiadas habilidades ni poderes en el momento de crear tu Demiurgo, ya que debes conservar puntos suficientes para poder crear un mundo con las criaturas adecuadas para empezar tu universo. El tiempo y la adoración de tus fieles te darán la oportunidad de ser más poderoso.

Calificación

Deo Gratias

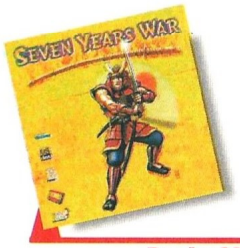
Pros: Deo Gratias está totalmente en castellano. Una buena idea de partida.

Contras: La avaricia rompe el saco, y tanto multiverso macrocósmico y divino, se queda en un bonito y prometedor sueño del que se despierta rápidamente.

Siete años perdidos

Seven Years War

Un juego de estrategia en tiempo real, desarrollado en 1997 por una desconocida compañía coreana e igualito a ese que todos tenemos en mente, llega ahora a España de la mano de Digital Dreams. ¿Qué podemos esperar?



Precio: 2995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, 25Mb de disco duro, CD-ROM 2X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: H.Q.Team
Distribuidor: DDM

El Japón feudal de finales del siglo XVI ha sido el escenario elegido por H.Q.Team para ambientar Seven Years War. El título hace referencia a un periodo histórico en el que la nación nipona declaró la guerra a Corea y China con el objetivo de anexionarse sus territorios. Toyotomi Hideyoshi fue el hombre que arrastró a Japón a un cruento conflicto que finalizó sin ganadores; con la retirada de las tropas de Hideyoshi tras la muerte de éste, abandonando dos países colapsados tras siete años de cruentas batallas.

Seven Years War nos permite jugar tanto del lado japonés como del coreano, siguiendo una campaña con diez misiones que varían según el bando escogido. El contexto histórico se encuentra minuciosamente detallado, tanto en el manual como en las explicaciones que acompañan el inicio de cada misión. Desgraciadamente, aquí acaba el esfuerzo por ofrecer algo interesante en este juego. El resto se limita a ser una mera copia de lo que, un año antes de la publicación original de SYW, ya había ofrecido Blizzard con Warcraft II. Idéntica perspectiva isométrica, el mismo estilo gráfico pero con un peor acabado, mecánica del juego aún más simple, los tipos de unidades... Y lo que no estaba en Warcraft II, se ha tomado prestado de Command & Conquer. La época histórica elegida apenas tiene incidencia en lo que son propiamente las partidas. Y todo el esfuerzo por introducir al jugador en una periodo de la Historia inédito en los juegos, se va al traste cuando empiezan a aparecer por ahí submarinos, unidades voladoras, magos....

Seven Years War ya era un juego sin personalidad cuando fue concebido en 1997 (esa fue la fecha en que fue creado, aunque nos llegue ahora). Desde entonces, han pasado muchas cosas en este mundillo, especialmente a nivel técnico, como para que Seven years War pueda interesar a cualquiera que ya haya tenido contacto con la estrategia. Cierto es que hablamos de un campo trillado donde los haya y poblado de clones de los grandes hitos del género, pero será difícil encontrar uno con tanto descaro como este Seven Years War.

El truco es...

Si conoces el género, ya lo sabrás. Acumula las unidades suficientes antes de pasar al ataque y darle al enemigo lo que se merece. No hay mucha más estrategia, aparte de esta.

Calificación

Seven Years War

Pros: No es caro, y el periodo histórico elegido puede resultar atractivo.
Contras: Gráficos pobres, mecánica del juego extremadamente simple, ambientación desaprovechada, textos y voces en inglés...El mundo no necesitaba otra copia de Warcraft II.

SEVEN KINGDOMS II

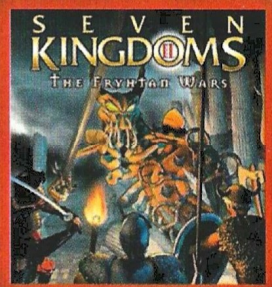
THE FRYHTAN WARS

Crea
Gobierna
Mata

DIRIJE A 12 NACIONALIDADES HUMANAS CON DISTINTAS CARACTERÍSTICAS Y COMPORTAMIENTOS SEGÚN SUS CULTURAS.

INVESTIGA NUEVAS TECNOLOGÍAS Y METODOLOGÍAS MILITARES EN TORRES DE LA CIENCIA.

OPCIONES TOTALMENTE PERSONALIZABLES EN LAS PARTIDAS INDIVIDUALESY MULTIJUGADOR (HASTA 8 JUGADORES)



Ubi Soft

ENLIGHT SOFTWARE

CD-ROM PC

©1999 UBI SOFT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TODAS LAS OTRAS MARCAS PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

UBI SOFT S.A. CRTA. DE RUBÍ 72-74 3a PLANTA • 08910 SANT CUGAT DEL VALLÈS (BARCELONA)
TEL: 902 11 78 03 • HTTP://WWW.UBISOFT.ES

El rey de los rallies

Sega Rally 2

El mes pasado os ofrecíamos una Preview de Sega Rally 2, uno de los títulos arcade de Sega más jugados de los últimos tiempos. Si la recreativa causó furor, en PC arrasará...

Sega, compañía número uno en el campo de las recreativas. Siempre ha sido la primera en explotar nuevas técnicas dentro del mundo de los videojuegos, y por el momento parece ser que no perderá el trono que ostenta con orgullo. Ya hace un tiempo, los usuarios de PC pudimos disfrutar de la primera entrega de Sega Rally, así como de otros juegos de la multinacional japonesa, tales como Daytona Usa y Virtua Fighter 2. A decir verdad, todos estos juegos, a excepción quizás de Virtua Fighter, no fueron lo que podían haber sido, con lo que los usuarios quedaron disconformes, menos los auténticos seguidores de Sega y sus espectaculares recreativas. La conversión de Sega Rally provino directamente de la "extinta" Sega Saturn, pero era claramente inferior a esta en cuanto a nivel gráfico.

La versión que nos ocupa ha sido un éxito tanto en el ámbito doméstico como en el de los salones recreativos, ya sea por la tremenda jugabilidad que derrocha o por lo impactante de todos sus gráficos. La versión domestica, aparecida hace muy poco tiempo para la nueva consola Dreamcast, ha tenido un éxito abrumador en los lugares del mundo en que ya se comercializa, dejando el ranking muy alto para los juegos venideros, ya sean de la propia Sega o de la denominadas "third-parties".

Sega Rally 2 no llega a los usuarios de PC directamente de Sega, llega del grupo programador Empire, que ya ha demostrado lo que sabe hacer con anterioridad en títulos como por ejemplo Grand Touring, uno de los juegos más vistosos gráficamente de cuantos han aparecido. Con Sega Rally 2 han llegado a lo más alto, consiguiendo un juego capaz de hacer frente a cualquiera de los que se avecinan en los próximos meses. Otro punto a favor de este juego va a ser el precio. Debido a que la distribución corre a cargo de Dinamic, tendrá el precio que tienen habitualmente los títulos de la ya veterana compañía española, 2.995 pesetas, ni más ni menos. Esto es sin duda alguna algo sumamente favorable para los usuarios, que podrán tener acceso a uno de los mejores juegos por un módico precio.

Arcade en detrimento de simulación

Las máquinas recreativas de Sega siempre han destacado por, además de la calidad gráfica, su sencillez y desarrollo, haciéndolas asequibles a cualquier usuario desde casi el primer momento. Al contrario de lo que sucede con la mayoría de los juegos existentes para PC, en SR2 la simulación pura y dura no existe. En este juego –y lo sabrá bien todo el que ya lo haya jugado– se consiguen progresos desde la primera partida, es decir, no hay que tirarse horas y horas para hacer un buen tiempo o acabar un circuito, bastará una sola partida para disfrutar de un modo increíble. Pero esto no quiere decir que SR2 sea un juego fácil, ni mucho menos; lo que en realidad costará muchas horas de práctica será quedar el primero al finalizar un rallie o conseguir todos los coches que están ocultos, que por cierto son bastantes.

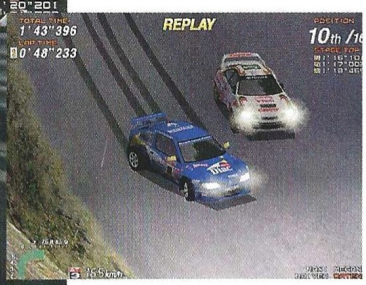
Pero los amantes de la simulación no deben pensar que se lo

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 150MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D de 4MB
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

El modo de juego que más tiempo mantendrá enganchado a cualquiera que se decida por este juego es el de 10 años de rallie

acabarán rápido o que no se lo pasarán bien; SR2 tiene diversión y jugabilidad para dar y tomar, y para aquellos que disfruten haciendo de su coche una máquina sorprendente, también se ha incluido un cómodo y sencillo "taller" en el que preparar el coche a nuestro antojo: ruedas, amortiguación, embrague, frenos, etc. El control del vehículo, al igual que en cualquier juego de coches, es el básico: acelerar, frenar y freno de mano, aunque podremos poner cambio manual de 4 o 7 marchas, este último cambio para los que ya sean unos auténticos expertos en el derrapaje y las salidas a todo gas en las curvas más cerradas.

Los modos de juego que incorpora SR2 son, aparte del que ya hiciera famosa a la recreativa, la consabida opción para varios jugadores en red o la siempre bien recibida en el mundo de las consolas opción de pantalla partida, en la que sólo será necesario un juego y un ordenador para poder enfrentarnos con algún amigo. El motor gráfico no perderá prácticamente nada de calidad, solo veremos cómo ciertos elementos no aparecen para que la velocidad, sobre todo en equipos no muy potentes, no disminuya en demasía, ya que es el factor más importante y mejor conseguido en Sega Rally 2. El modo de juego que más tiempo mantendrá enganchado a cualquiera que se decida por este juego es el que nos permite correr a lo largo de 10 años de rallie. Como su propio nombre indica, deberemos competir año tras año buscando las mejores posiciones que podamos conseguir. Cada "año" se divide en cuatro tramos distintos, ya sea en el desierto, en la montaña, entre la blanca nieve o a orillas de una ciudad costera. En SR2 sólo existen cuatro circuitos



El truco es...

Prueba todos los vehículos para saber cual es el que más se adapta a tu manera de conducir, ya que unos derrapan más que otros. El freno de mano puede parecer en un principio inútil, algo que no es asi... acostúmbrate a usarlo para conseguir los mejores tiempos.

La calidad con la que están concebidos todos los escenarios, carreteras y coches, dejan atrás a la mayoría de los juegos que hemos visto

distintos, es decir, se abrirán caminos nuevos y se cerrarán otros según el circuito en el que estemos corriendo.

Prodigio de la técnica

Solo hace falta echar un vistazo a las pantallas que acompañan a este texto para ver el grado de calidad gráfica con la que cuenta SR2. Hace muy poco tiempo, nadie se habría ni tan siquiera imaginado que un día pudiésemos disfrutar de gráficos tan realistas y detallados como estos. La calidad con la que están concebidos todos los escenarios, carreteras y coches, dejan atrás a la mayoría de los juegos que hemos visto. Las detalladas texturas no nos dejarán reaccionar en muchas ocasiones, debido a la gran calidad y realismo con el que han sido tratadas.

Los vehículos son uno de los puntos fuertes. En el primer Sega Rally sólo podíamos seleccionar de manera inicial dos, el Lancia Delta Integral o el Toyota Celica GT. Cuando acabábamos el rallie completo en primer lugar se nos daba acceso a un nuevo circuito y, superándolo, a un nuevo coche, el Lancia Stratos. Ahora tendremos además de estos tres, algunos más, entre los que encontraremos el Toyota Corolla que conduce Carlos Sainz o el Ford Focus de McRae, además de otros muchos, como el Renault Maxi Megane o el Peugeot 205 Rally. Todos están detallados de una manera brutal, conservando todos los detalles, hasta cuentan con una rueda de repuesto –solo sirve para adornar– en algunos circuitos en los que no sería nada extraño pinchar, como por ejemplo en el desierto.

La única pega de los coches de SR2 es que no sufren desperfectos ni vuelcos, con lo que el coche estará siempre "como nuevo" aunque nos choquemos contra todo de manera constante; lo único que cambiará o que hará que el coche no parezca nuevo será el barro. Cuando pasemos por encima de un charco, además de dificultarnos un poco el control o incluso restarnos velocidad, la carrocería quedará completamente manchada.

El apartado sonoro es como todo el juego, arcade al 100%. La música, al igual que la recreativa es frenética, incluso hay algunos temas cantados, perfectos para la ambientación de este juego. El resto de los sonidos imprimen un realismo mucho mayor a la acción, siendo los motores de los coches y las ruedas contra el asfalto los más conseguidos, aunque cuando hagamos una reducción brusca en alguna curva, el tubo de escape comenzará a explosionar de un modo asombroso, acompañado de unas llamas que iluminarán el asfalto a nuestro paso.

Como ya hemos dicho, con la primera entrega no mucha gente quedó satisfecha, algo que a buen seguro no sucederá con esta, y menos con ese precio y la gran calidad que atesora.

Calificación

Sega Rally 2

Pros: Unos gráficos increíbles, un apartado sonoro adecuado con todo lo que sucede en pantalla y como no, una jugabilidad endiabladamente maravillosa.

Contras: Algunos circuitos más le vendrían de maravilla. Aunque muchos no le hagan caso por no tratarse de un simulador puro, Sega Rally 2 está bien tal y como está, ni más ni menos.

A 300 Km/h sólo puedes pensar en una cosa...

- 20 circuitos, incluyendo los oficiales del campeonato, y 6 niveles de dificultad.
- Modo entrenamiento en el que aprenderás todos los secretos de cada circuito.
- Hasta 6 jugadores en red y dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador.
- Condiciones climatológicas variables: lluvia, niebla, etc.
- Elección de neumáticos de diferentes tipos (cuatro delanteros y diez traseros) y reglaje del motor (hasta 21 ratios diferentes).
- Alto nivel de realismo incluyendo desgaste de los neumáticos, daños en motor y carenado...
- Pilotos dotados de increible I.A. que pondrán un elevado precio a la victoria final.
- Derrapa, haz caballitos o cualquier otra cosa que te atrevas a hacer.
- Con el asesoramiento técnico y mecánico del equipo Castrol Honda.

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Juego en Red

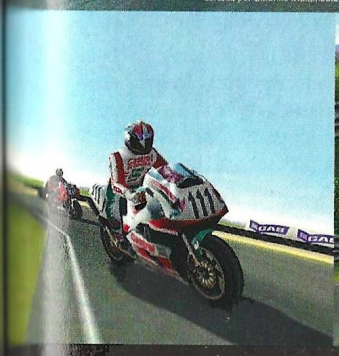
3dfx Opcional

Force-feedback

Precio recomendado

2.995 Ptas.

Officially licensed by Castrol Honda Superbike Team © 1999 Midas Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.
Editado por Dinamic Multimedia,S.A. con licencia de Midas Interactive Entertainment.



Interactive Entertainment

MiDAS

PC-cdrom Windows™95/98

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Larga vida al heredero

Prince of Persia 3D

Muchos recordarán Prince Of Persia, un juego en el que encarnábamos a un intrépido príncipe en busca de su amada. Tras una larga espera nos llega la versión 3D, pero ¿habrá merecido la pena esperar?

Hace unos diez años más o menos, Jordan Mechner programó uno de los juegos más populares de todos los tiempos, que fue bautizado como Prince Of Persia. El sistema que utilizaba POP era muy sencillo: teníamos que atravesar infinidad de pantallas, evitando trampas mortales y efectuando unos saltos increíbles, todo con una ambientación magistral. La historia comenzaba cuando el Visir del reino decidía traicionarnos; estaba completamente enamorado de la princesa y nos odiaba a muerte, de modo que mandaba encerrarnos en las interminables mazmorras del castillo.

Una vez apresados, raptó inmediatamente a nuestra amada princesa para poder amarla; sólo había un problema, la princesa era tozuda y jamás lo querría. El malvado Visir consideró una ofensa lo que la princesa le decía, y éste, sin ningún tipo de reparo le dijo: "Si nunca vas a ser mía, tampoco lo serás del príncipe ni de nadie, ¡no en esta vida! ...". El Visir, profundamente enojado, lanzó contra nosotros un hechizo que nos dejaba únicamente unas horas para salir de aquel lugar de gigantescas dimensiones, que además de estar lleno de trampas en cada rincón, estaba plagado de guardias armados hasta los dientes y alguna que otra sorpresa desagradable.

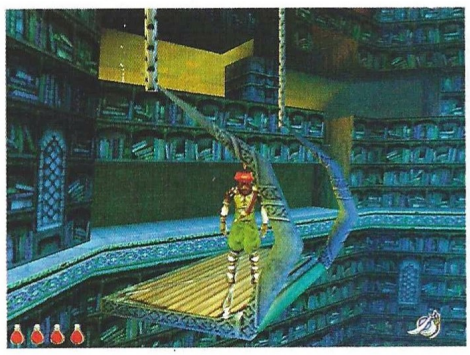
Así es como daba comienzo este juego, que en cierto modo se podía asemejar a Aladino, sólo que aquí todo era mucho más peligroso y despiadado; no había sitio para el "cuento de hadas" ni tampoco un genio que nos ayudara, sólo unas escasas pociones repartidas a lo largo y ancho del mapeado.

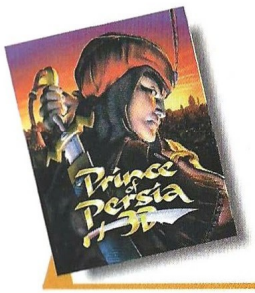
A este gran juego le siguió una segunda parte, que si bien empezaba de un modo trepidante y lleno de acción, a medida que íbamos progresando la adicción decaía demasiado; no era un juego malo, ni mucho menos, era un buen juego al que no se le prestó la atención necesaria. El sistema era igual al primer POP, cambiando muy pocos elementos.

Ahora, con la tercera entrega de la creación de Jordan Mechner, se pretende introducir al jugador en un universo jugable tan bueno o más que en la primera entrega, sólo que en esta ocasión sos que están con nosotros nos proporcionan información importante y hay por medio un temible personaje mitad hombre, mitad tigre.

Un mundo de ensueño

La principal novedad de POP3D –y como su propio nombre indica– reside en que se ha pasado de las 2D a las 3D, que para ser sinceros le sientan muy bien, aunque en algunos aspectos flojee más de lo deseable. Las dos entregas anteriores se desarrollaban con un "scroll" en horizontal muy efectivo, que además era lo que estaba en pleno auge en aquel tiempo, todo lo contrario que hoy, en el que si un juego no es 3D no es aceptado por una buena cantidad de usuarios.



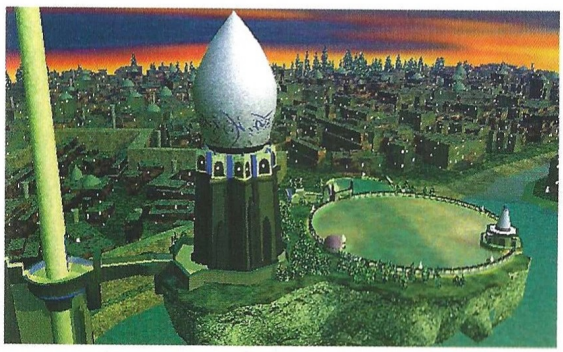


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 24MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, tarjeta gráfica de 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Red Orb
Distribuidor: Proein

todo es en un entorno tridimensional de buena calidad, imprimiendo un realismo pocas veces visto en un juego de acción y aventura en 3D. El argumento es, en apariencia, parecido al de las dos entregas anteriores, sólo que en esta ocasión se nota un poco más de "imaginación" por parte del grupo programador. Casi todo es igual, nos tienden una emboscada, raptan a la princesa y nos encierran, pero aparte de eso es todo más enrevesado. Hay conflictos políticos, los pre-

La mecánica de juego es prácticamente igual: saltar, huir, luchar y algunas cosas nuevas, como por ejemplo nadar. Después de una bonita secuencia de introducción en la que seremos testigos de un "voluptuoso" baile de los siete velos, nos encontraremos encerrados en una celda, de la que no nos será nada difícil escapar: bastará con empujar un muro para salir. A partir de ese momento nos las tendremos que ingeniar para salir de ese lugar tan siniestro lleno de trampas,

La mecánica de juego es prácticamente igual: saltar, huir, luchar y algunas cosas nuevas, como por ejemplo nadar



Como todo buen juego de acción con grandes dosis de aventura que se precie, los puzzles están a la orden del día, algunos con un ingenio absoluto. En más de una ocasión, ante la impotencia de resolver alguno, retrocederemos hacia atrás con la vaga esperanza de hallar una ruta alternativa, algo lógicamente imposible.

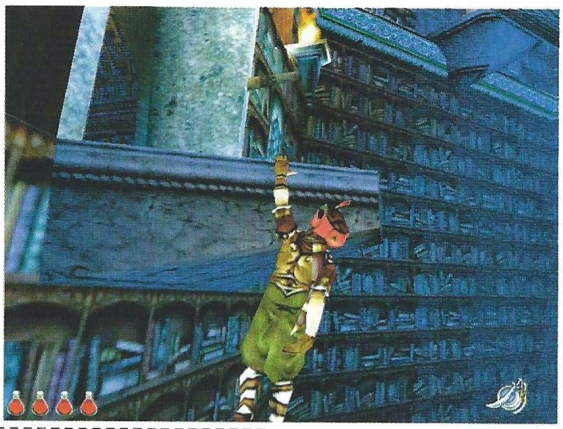
para encontrar a nuestra princesa, que a buen seguro se encuentra en la parte alta del palacio.

Tras dar esquinazo a un guardia, comenzaremos a movernos por unos bellos parajes interiores, llenos de todo tipo de detalles, como pueden ser las antorchas que iluminan los lugares oscuros o las siempre maravillosas mezquitas árabes. Todo lo que aparece en la pantalla es absolutamente creíble, y nos dará la sensación de estar protagonizando la aventura en todo momento.

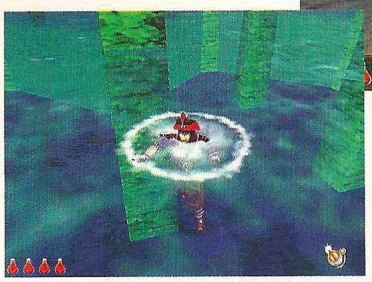
La amplitud de todos los niveles es alucinante; desde el primero hasta el último, tendremos que tener un gran sentido de la orientación si no queremos acabar perdidos.

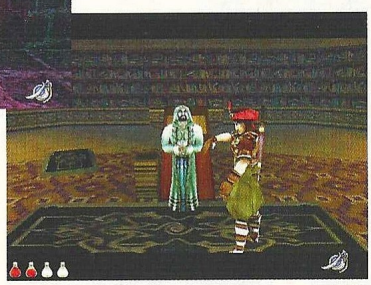
La cara opuesta de la moneda

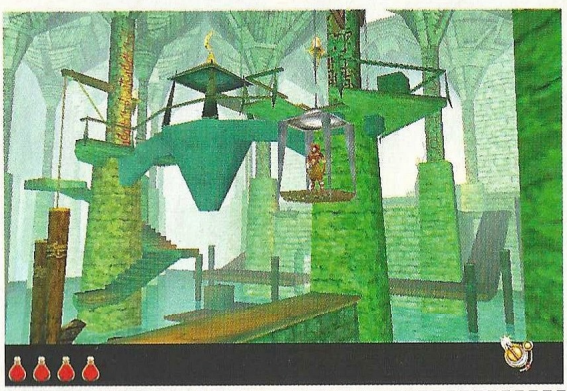
Como habéis podido ver, POP3D tiene una gran cantidad de puntos positivos, pero ¿hay algo realmente negativo que merezca la pena ser reseñado? Desafortunadamente sí que lo hay, como por ejemplo una cámara que en muchas ocasiones ofrece una utilidad más bien dudosa, sobre todo a la hora de efectuar un gran salto. Cuando estemos completamente pegados a una pared, para de este modo coger más carreri-



Como todo buen juego de acción con grandes dosis de aventura que se precie, los puzzles están a la orden del día







lla, la cámara dejará de ofrecer una perspectiva trasera en tercera persona para "enfocar" a nuestro personaje desde un lateral, con lo que si tenemos que ir de frente –lo más lógico– en muchas ocasiones acabaremos cayendo al vacío. Pero no serán las únicas ocasiones en las que tengamos que "discutir" con la dichosa cámara; cuando bordemos alguna esquina que dé a un paso demasiado estrecho, la visibilidad dejará mucho que desear, incluso muchas veces no advertiremos que hay un enemigo en una sala y acabará destrozándonos en un santiamén con su enorme cimitarra.

Otro fallo digno de mención no es otro que el control general de nuestro personaje. Si muchos de los movimientos que realiza son ciertamente muy cómodos, otros nos sacarán de quicio, como por ejemplo los saltos que deban de ser precisos al 100%. Imaginar: vamos corriendo hacia un precipicio para dar un enorme salto hacia al otro extremo –algo muy habitual en este juego–, de repente y cuando menos nos lo esperamos, por una razón que desconocemos totalmente, el príncipe se detiene, hace un amago y continua... os podéis imaginar como termina todo, aplastados en un suelo lejano o atravesados por unos pinchos muy afilados.

Como podéis comprobar, Prince Of Persia 3D tiene más cosa buenas que malas, aunque en nuestra opinión y teniendo en cuenta que se trata de una secuela de un juego realmente bueno, no hubiera estado de más un poco más de dedicación por parte del grupo de programación; si no fuese por esos fallos que tiene, podría ocupar un puesto muy alto, más del que en realidad va a conseguir. En resumen, POP3D es un juego genial, que no aprovecha ni de lejos el equipo en el que corre, pero que a buen seguro hará las delicias de muchos jugadores.

El truco es...

Cuando superes una trampa que a tu criterio sea difícil o simplemente te haya costado mucho pasarla, no dudes ni un segundo en salvar, de lo contrario es posible que te arrepientas. Busca pócimas en cualquier rincón, las necesitarás.

Calificación

Prince of Persia 3D

Pros: Un apartado gráfico bueno, una extensa aventura a la que dedicar muchas horas y una ambientación perfecta hacen de POP3D una opción a tener en cuenta.
Contras: El control del personaje en ocasiones no es lo bueno que debiera, restando jugabilidad al nivel general. La cámara acabará con nuestra paciencia muchas veces.

Shadow Company

Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D

Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

©1999 Sinister Games. Todos los derechos reservados.

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

SINISTER GAMES

Ubi Soft ENTERTAINMENT

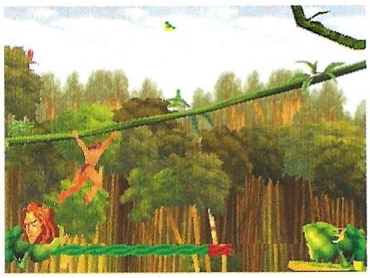
La selva según Disney

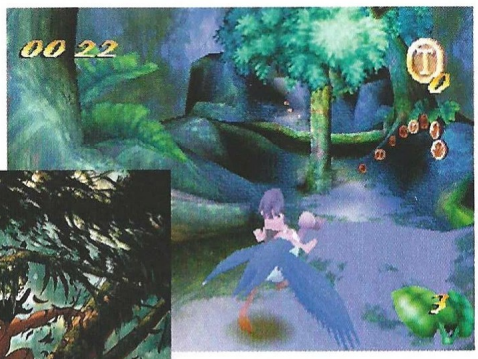
Tarzán

Cada año llega a los cines de todo el mundo una nueva producción de Disney que posteriormente aparece en forma de juego. Este año le toca el turno a Tarzán, que ha dado lugar a un juego de acción y plataformas para todos los públicos, en especial para los más pequeños.

Por cientos se pueden contar las películas que se han hecho sobre el personaje de Edgar Rice, que nació para el gran público en el mundo del cómic. Las más famosas sin duda son las protagonizadas por Johnny Weissmuller, y como no podía ser de otro modo, pronto también esta última versión realizada por Disney. La historia es la misma que la relatada en cualquier versión anterior, con la diferencia de que ésta es de dibujos animados y orientada hacia un público mucho más joven. Canciones en todo momento, risas, y por supuesto, una historia de amor entre dos personajes, es decir, todo desde un punto de vista distinto a lo conocido.

Como todos los éxitos de Disney, Tarzán también nos llega en forma de juego, un arcade de plataformas en el que la habilidad será lo que más tendremos que poner de nuestra parte, ya que nos "lloverá" una cantidad de ataques de todos los sitios de la pantalla. Desde monos lanzándonos fruta a enfurecidos rinocerontes buscando nuestro trasero, pasando por todo tipo de situaciones peligrosas.

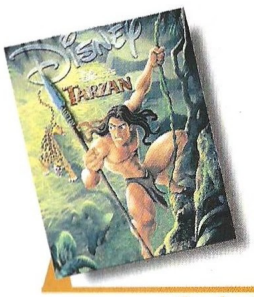




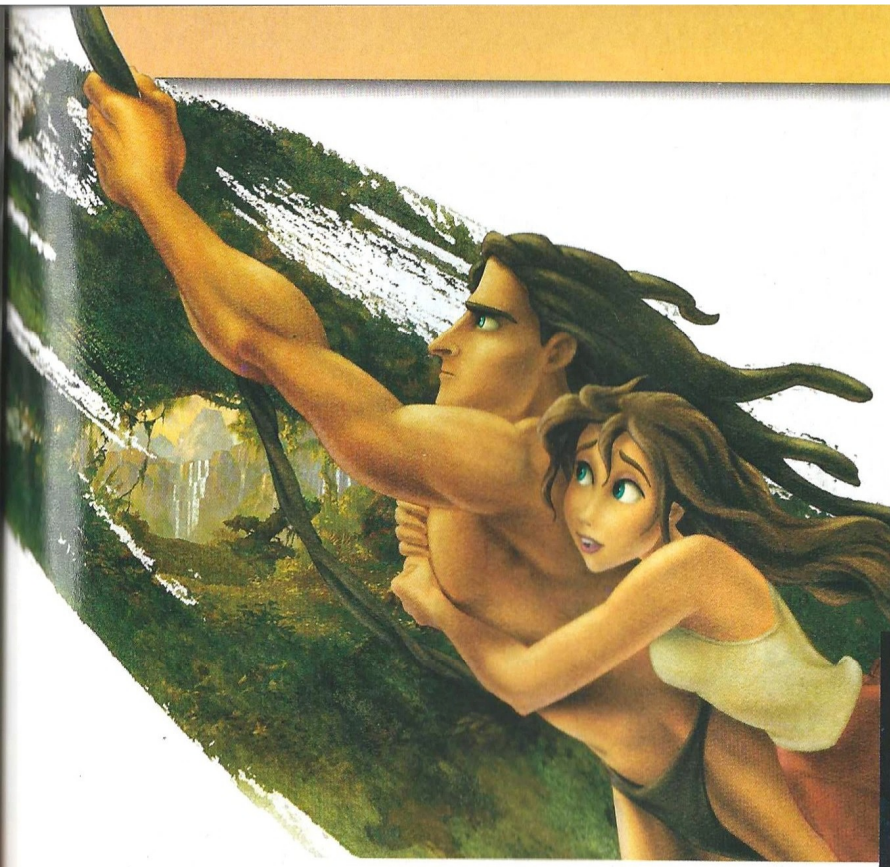
Como en la película

De nada serviría jugar a un juego basado en una película y que luego no tuviera nada que ver el desarrollo de ésta, aunque los personajes y la música fueran los mismos. Por fortuna, los juegos de Disney siempre siguen "al pie de la letra" las películas en las que están basados, como es el caso de Tarzán. La historia es conocida por todo el mundo, pero por si acaso vamos a refrescaros un poco la memoria.

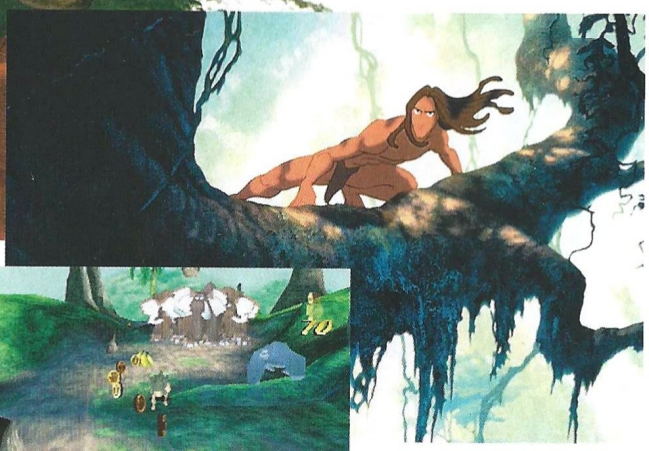
Tras un terrible accidente, un niño queda huérfano en medio de la jungla africana, solo, sin padres ni nadie que lo proteja. Kala, una gorila, lo encuentra y decide adoptarlo cuando está a punto de ser descuartizado por un leopardo, antiguo enemigo de la familia de los gorilas y asesino de los padres del niño. Kala decide ponerle un nombre: Tarzán. El cabeza de familia, llamado Kerchak no lo recibe con mucha alegría y advierte a Kala que les traerá problemas a todos. Ella le replica diciéndole que no lo dejará abandonado a su suerte y Kerchak termina cediendo, pero

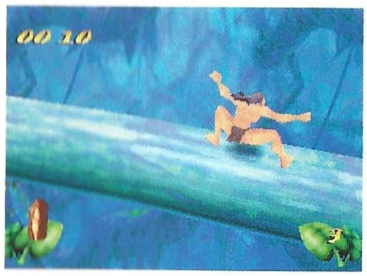


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 24MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, tarjeta gráfica de 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames



La animación de Tarzán es suave y fluida, aunque se mueva a cuatro patas constantemente





El truco es...

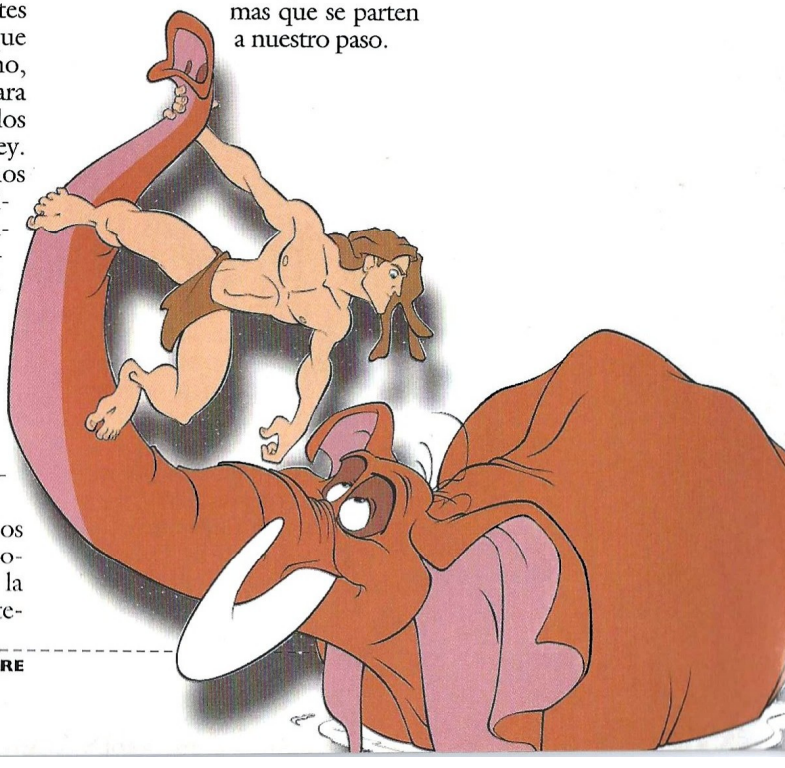
Vigila los saltos grandes y utiliza siempre que puedas las "lianas" para saltar de un sitio a otro. No saltes encima de los enemigos, te restan energía y no acabas con ellos. Busca armas más potentes para los enemigos más resistentes.

jamás lo aceptará como un componente de su preciada familia.

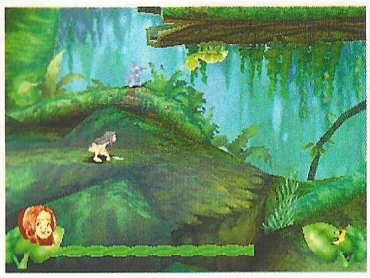
Así es en lineas generales como da comienzo la historia de Tarzán, de la que nos enteraremos sin grandes problemas a lo largo del juego, ya que se nos muestran entre fase y fase escenas de vídeo sacadas directamente de la película, que por supuesto están en un perfecto castellano. La música que nos acompañará a lo largo de toda la aventura es la misma que han compuesto Mark Mancina y Phil Collins para la gran pantalla, introduciéndonos más aún en el entorno del juego, con unos ritmos muy "selváticos".

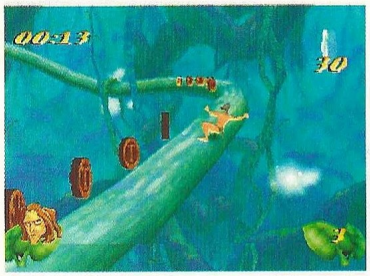
El apartado gráfico también respeta lo que aparece en la película, siendo un entorno pseudo-poligonal lo que veamos en todo momento. Cuando comencemos a jugar creeremos que estamos ante un juego 3D, pero en realidad es un juego 2D con elementos tridimensionales. En algunas fases, debido a los constantes cambios de cámara, parecerá que realmente todo es 3D, pero no, lo único para lo que sirve es para hacer de Tarzán uno de los juegos más vistosos de Disney. El plano por el que avanzaremos es siempre el mismo, es decir, lineal, como cualquier otro plataformas, en ocasiones cambiaremos de plano, pero al fin y al cabo siempre será lo mismo. Con todo, como decimos, no por ello el apartado gráfico es malo, todo lo contrario, la elaboración de todo lo que aparece en pantalla es buena, y no encontraremos fallos demasiado llamativos.

Algunos elementos, como los animales, no están todo lo elaborados que debieran, y nos dará la sensación de que no están integrados completamente con los escenarios, todo lo contrario que sucede con nuestro personaje. La animación de Tarzán es suave y fluida, aunque se mueva a cuatro patas constantemente, al igual que el resto de los elementos presentes a nuestro alrededor, como los arboles, plantas o ramas que se parten a nuestro paso.



La única dificultad de Tarzán la encontraremos en coger todos y cada uno de los elementos que se nos ofrecen en las distintas fases





Un juego muy jugable

La jugabilidad de Tarzán está fuera de toda duda. A nadie se le hará difícil familiarizarse con los controles, que no son otros que salto y cuatro ataques distintos. En ningún momento nos veremos perdidos con complicadas combinaciones de botones, empleemos un Control Pad o el teclado. Al no variar en demasía el desarrollo del juego, tampoco encontraremos muchas complicaciones, salvo honrosas excepciones, como una fase en la que en lugar de emplear el scroll horizontal –de izquierda a derecha– nuestro personaje correrá hacia nosotros mientras le persigue una enfurecida manada de elefantes.

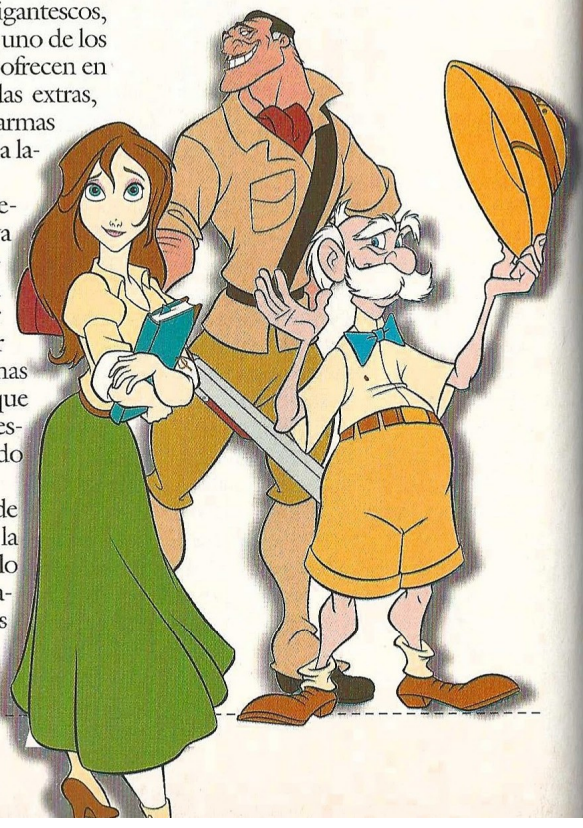
Aunque todo tiene un precio, y como sucede en casi todos los juegos de la factoría Disney la dificultad es demasiado baja. Cualquier persona que está acostumbrada a jugar con juegos de este estilo, no tardará ni lo más mínimo en terminarlo, a excepción quizás de los dos últimos niveles. Este juego, al emplear un sistema lineal, sin ninguna posibilidad de perdernos o de atascarnos, está claramente destinado a los menores de la casa. Cualquier persona que supere la barrera de los 14-15 años puede quedar decepcionada, por lo menos en lo referente a la duración del juego.

La única dificultad de Tarzán la encontraremos, además de en algunos saltos gigantescos, en coger todos y cada uno de los elementos que se nos ofrecen en las distintas fases. Vidas extras, plátanos e incluso armas para facilitar más aún la labor a nuestro héroe.

Jamás nos perderemos en una fase, ya que lo único que debemos hacer hasta la saciedad es avanzar hacia delante y dar saltos, tirando algunas frutas a los animales que se interpongan en nuestro camino y vigilando la barra de energía.

Otro de los fallos de Tarzán es eso mismo, la energía. Además de lo poco que desciende cada vez que recibimos un impacto, encontraremos vidas por doquier en cualquier rincón de cada fase, terminando de este modo un buen puñado de fases con una cantidad ingente de "vidas".

Tarzán es uno de esos juegos que se pueden catalogar de "buenos", pero desafortunadamente, debido a la casi inexistente dificultad con la que cuenta, no puede hacer más que quedarse en un juego "entretenido" y dirigido a un público menor de edad, si no fuera por esto –y no pedimos una dificultad extrema– la puntuación final podría haber sido más alta.



Calificación

Tarzán

Pros: Un desarrollo divertido con un entorno gráfico trabajado, a pesar de no ser un "verdadero" juego en 3D. La música es la misma de la película.
Contras: Una dificultad insípida condena a un juego que podía haber dado mucho más de sí pese a ser un simple plataformas.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

DRAKAN
Order of the Flame

PSYGNOSIS

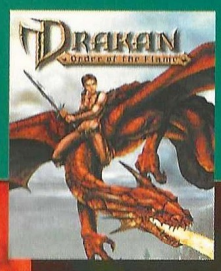
Virgin INTERactive

Las más grandes localizaciones que puedas imaginar, junto a una maravillosa banda sonora de tintes épicos y uno de los personajes más carismáticos que se pueden encontrar, hacen de Drakan la mayor aventura de acción que hemos tenido el placer de ver en mucho tiempo. Tendremos tiempo para la acción en todo su esplendor, y como no, para odiar a la cantidad de seres que nos asediarán de un modo constante.

Todos aquellos que gusten de las aventuras en 3D estilo a las de Lara Croft, encontrarán en Drakan y en Rinn, su protagonista, un juego completo y muy divertido, que además hace gala de uno de los mejores entornos que se pueden encontrar hoy por hoy en PC. Podremos surcar los cielos con nuestro dragón amigo, el que jamás nos abandonará ante ningún peligro. Él nos ayudará a rescatar a nuestro hermano, escupiendo fuego por doquier y machacando al ejército del mal.

Computer Gaming World te regala, si estás entre los afortunados que hayan contestado correctamente a la pregunta planteada y que salgan ganadores del sorteo, uno de los 15 juegos para que puedas disfrutar tranquilamente de tan apasionante aventura.

¿CÓMO SE LLAMA EL DRAGÓN QUE ACOMPAÑA A RINN A LO LARGO DE LA AVENTURA?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Drakan")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos Drakan. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Diciembre de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 13 de Diciembre de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 15 de Diciembre de 1999, publicándose el resultado en el número 50, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. AROKH

Las dos ruedas más potentes

Castrol Honda Superbike 2000

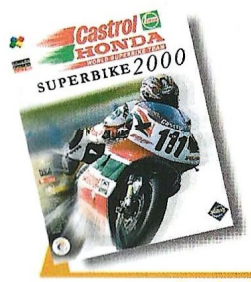
Una modalidad poco conocida de un deporte que levanta pasiones en nuestro país. Las superbikes son las motocicletas de competición más potentes del planeta, verdaderas obras de arte sobre dos ruedas que hacen las delicias de los amantes del motociclismo a más de 300 kilómetros por hora.

El mundo del motociclismo es sin duda apasionante. Cientos de millones de aficionados en todo el mundo que disfrutan de la velocidad sobre dos ruedas y que han llegado a convertir a este deporte en casi una religión, con espectaculares y masivas peregrinaciones hacia los circuitos donde se celebran las carreras de los campeonatos mundiales. El campeonato de superbikes y todo lo que gira alrededor de ellas son prácticamente desconocidas en nuestro país, donde sobre todo los campeonatos del mundo de 500 c.c. y Alex Crivillé copan la mayor parte de la atención del público aficionado al motociclismo. Pero no por desconocidas dejan de ser interesantes: primero, son motocicletas que pasan de 500 c.c. y por tanto, más potentes y tan espectaculares como las que más, y segundo, la velocidad, la "locura" de los aficionados a la motos, y la competición, siempre son buenas excusas para un buen juego que nos lleve hasta nuestras casas todo el sabor, la pasión y la vesania controlada de aquellos que disfrutan poniéndose sobre poderosas máquinas impulsadas por potentes motores y sobre dos ruedas, que parecen flotar sobre el asfalto al ponerse a velocidades que muy pocos mortales pueden siquiera soñar.

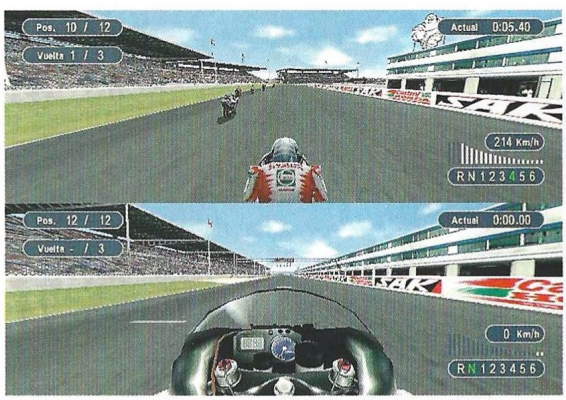
Castrol Honda Superbike 2000 nos ofrece justo todo eso. Dos de las grandes estrellas de este tipo de competición, Colin Edwards y Aaron Slight han prestado sus conocimientos para realizar un buen programa de motociclismo, que seguro divertirá a los aficionados a este apasionado deporte y atraerá a otros que no conocen mucho sobre él pero que se sienten atraídos por la velocidad y la espectacularidad del mundo de las motos. Este juego es más arcade que simulador, aunque se puede llegar a un punto muy alto de simulación real, configurando nuestra motocicleta a nuestro gusto y dejando de lado todas las ayudas que el ordenador tiene para hacernos la vida más fácil. Sin duda, Castrol Honda Superbike 2000 ha sido realizado para jugadores que no sean muy exigentes con lo que a simulación se refiere, y se puede enmarcar entre los juegos que aspiran a conseguir un espectro más amplio de jugadores, principiantes en esto de las motocicletas incluidos. Si además no se es muy exigente en cuanto al aspecto gráfico, pues mejor que mejor. No es que Castrol Honda Superbike 2000 tenga malos gráficos, que de hecho son buenos, es que tiene algunos errores que manchan en algo el resultado final. Estos son mayormente de "clipping" y de "popping". Por poner algún ejemplo, digamos que en varias ocasiones, en cualquiera de las carreras, pero en especial en aquellas en las que se corre en algún circuito urbano, aparecen edificios de la nada, y cuando nuestra moto choca contra alguna de las protecciones exteriores, medio cuerpo de la máquina desaparece por arte de magia en la nada, fundiéndose con el cemento y las protecciones en una sola cosa.

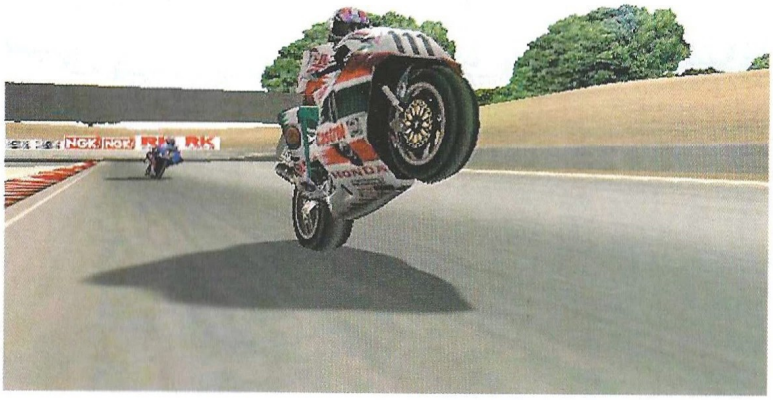
Alta velocidad sin dificultades

Ya hemos dicho antes que este juego es muy arcade, y eso favorece el poder jugar desde el principio con algunas posibilidades de éxito. En el nivel más bajo de dificultad, una persona que no tenga demasiada experiencia en este tipo de juegos puede conseguir colocarse entre los primeros, y con un poco de suerte, si no hace ninguna burrada, empezar a sumar puntos en la clasificación general del campeonato como si de los mejores se tratase. Nuestra moto se agarra perfectamente en las curvas y sin alardes ni frenazos bruscos, es fácil seguir la estela de los demás corredores y ponernos a su altura en pocas partidas.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 24Mb de RAM, 75Mb libres en disco duro, tarjeta aceleradora 3D 4MB, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Midas Interactive
Distribuidor: Dinamic





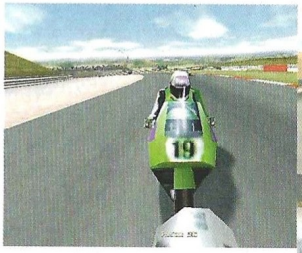
Dos de las grandes estrellas de este tipo de competición, Colin Edwards y Aaron Slight, han prestado sus conocimientos para realizar un buen programa

Como suele suceder en este tipo de juegos, el número de posibilidades para personalizar nuestra moto, o elegir un circuito específico son casi infinitas. Un total de seis niveles de dificultad, 20 circuitos diferentes donde se celebran a lo largo del mundo los campeonatos de superbikes, posibilidades de elección de neumáticos, reglaje del motor, etc.

Realismo muy logrado

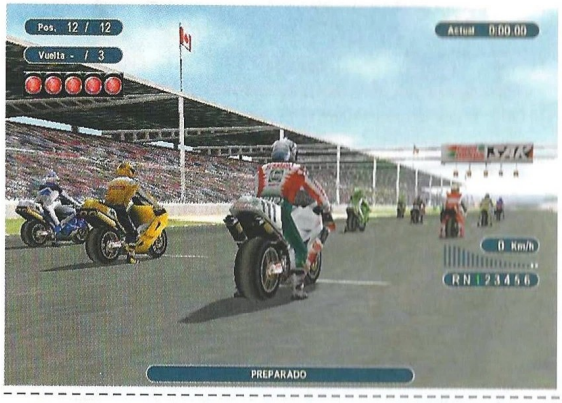
El nivel de realismo, en cuanto a simulación del mundo real del motociclismo está también bastante logrado en este juego. Por poner algunos ejemplos, los neumáticos se desgastan, si chocamos o caemos, el motor puede sufrir daños, al igual que el carenado y la dirección, etc. Por supuesto, las caídas están a la orden del día, y sobre todo en los niveles altos de dificultad, hay que tener mucho cuidado con los frenazos, las tumbadas en las curvas, y los roces entre pilotos.

En resumen, Castrol Honda Superbike 2000 es un buen juego, que sin llegar por muchas razones a las excelencias y al atractivo de juegos como por ejemplo GP 500, es una atractiva elección para aquellos que le den más importancia al hecho de divertirse montando virtualmente sobre una motocicleta super-potente, que a la simulación pura y dura. Sin duda, lo más atractivo del juego es su asequible precio, que le otorgan una excelente relación calidad-precio. Si no se es muy exigente y lo que importa es fundamentalmente la diversión, Castrol Honda Superbike 2000 es un juego que no debería faltar en la colección de cualquier aficionado al mundo del motociclismo o a los juegos deportivos.



El truco es...

Si queremos estar con los mejores, una buena sugerencia es seguir la línea de carrera. Tras unas vueltas, podremos observar como todos los corredores siguen esa marca de los neumáticos en el asfalto, lo que significa que esa es la posición idónea para tomar curvas peligrosas.



Calificación

Castrol Honda Superbike 2000

Pros: Al ser un juego muy arcade, cualquiera puede sentir la velocidad de estas máquinas sin necesidad de volverse loco como si de un simulador puro se tratase. El manejo, sobre todo en los niveles bajos y medios de dificultad, es fácil y cómodo.

Contras: El aspecto gráfico no es nada del otro mundo. Abundan errores gráficos; los edificios que aparecen de la nada y las motos se funden con los muros de protección. El desconocimiento de las estrellas de esta categoría motociclista en nuestro país es casi total.

El retorno de un clásico

Sinistar Unleashed

Durante la década de los '80 los juegos que más se prodigaban en los salones recreativos eran los llamados "matamarcianos". Casi 20 años después nos llega la continuación del ya clásico Sinistar de Midway.

Y es que mucho ha llovido desde entonces. Míticos e inolvidables juegos que han marcado una época han servido a los programadores de todo el mundo para poner al alcance del usuario auténticas joyas de la programación. Pero por mucho que se esfuercen, la esencia nunca ha sido –y probablemente nunca lo será– la misma que la de antaño. Antes, con unos cuantos sprites "desangelados" la gente era capaz de estar horas y horas frente a la pantalla jugando a juegos como Moon Cresta, Terra Cresta o el mismo Sinistar. Los gráficos no eran importantes y los niveles eran casi infinitos, sólo variaban en la dificultad, pero siempre había un gigantesco corro alrededor de estos juegos.

¿Quién no ha jugado en alguna ocasión a estas genialidades de la historia lúdica? Probablemente casi todo el mundo que lea estas líneas sabrá a lo que nos referimos, una ingente cantidad de monedas avalan todos estos recuerdos, quizás más vivos que nunca, seguramente debido a la enorme diferencia de los juegos que podemos encontrar hoy por hoy.

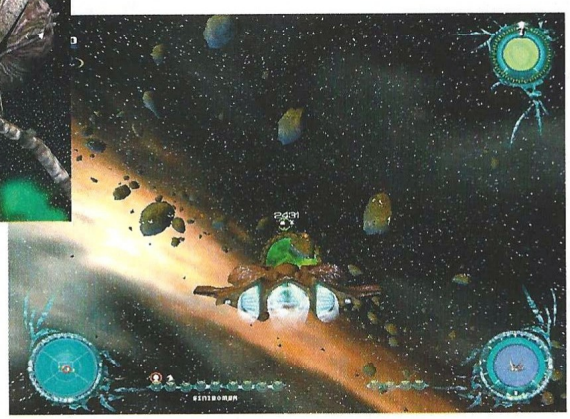
Lo que sucede con Sinistar Unleashed es, con casi toda seguridad, lo mismo que pasa en el terreno de las consolas. De un tiempo a esta parte, las compañías programadoras de medio mundo –entre las que podemos incluir a Midway– se han empeñado en mantener vivo el recuerdo de estos juegos, aunque a decir verdad, sin demasiado éxito. Primero han "reeditado" sus clásicos tal y como eran hace más de una década, con lo que la respuesta masiva del público fue radical ¿Quién quiere un juego tan "desfasado" en la era de los polígonos y las texturas? Salvo aquellos que realmente vivieron aquella época, el resto decidieron que era una pérdida de tiempo y de dinero, y en cierto modo no estaban faltos de razón: con un sistema de última generación se deben hacer juegos de última generación, o por lo menos así es como piensan muchas personas.

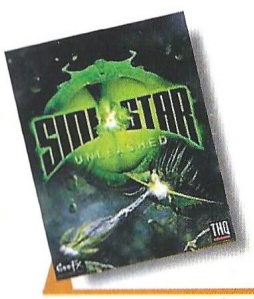
Al poco tiempo, algunas de estas compañías –ya fuera por falta de ideas o por ideales propios– decidieron presentar algunos de sus títulos "estrella" adaptados a las máquinas del presente, es decir, empleando nuevas técnicas y rutinas gráficas para los "nacidos" en la era poligonal; el resultado, un nuevo fracaso. En esta ocasión fueron aquellos que jugaron con la versión original los decepcionados y los que catalogaron de "vendidos" a los programadores. Ni que decir tiene que tampoco fueron bien recibidos por los "fieles al polígono", ya que aunque el apartado gráfico del juego fuese más que notable, la jugabilidad seguía siendo "insulsa".

Ahora le ha tocado el turno a este Sinistar, un juego que se ha dado un lavado de cara de lo más radical pero mantiene prácticamente intacto el sistema de juego que lo hiciera tan jugable, aunque no sea ni de lejos lo bueno que tendría que ser.

Mismo sistema, distinta imagen

Lo que primero llama la atención de Sinistar Unleashed es el apartado gráfico con el que cuenta, increíble. Una calidad fuera de toda duda que nos hará creer que realmente estamos en el espacio destruyendo a una flota enemiga de "parásitos". Cada polígono, textura o efecto de luz está perfectamente sincronizado con el resto de los elementos que pululan por la pantalla de nuestro ordenador. Unas inmensas explosiones nos cegarán





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium II 233, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

Cuando hayamos destruido a un buen número de naves enemigas hará acto de presencia el Sinistar

en muchas ocasiones, pero nunca resultarán incómodas para el control de nuestra rápida nave.

El procedimiento a seguir en cada nivel será muy sencillo; matar, fulminar y triunfar. Dicho en otras palabras, tendremos que destruir a todo aquel que se ponga en nuestro camino, a la vez que nos hacemos con unos cristales para conseguir munición especial. Cuando hayamos destruido a un buen número de naves enemigas, hará acto de presencia el denominado Sinistar, una inmensa fortaleza voladora capaz de destruirnos en un santiamén. El Sinistar solo tiene en su cobertura una pequeña zona débil, en la que con sumo cuidado y mucha puntería deberemos acertar un buen número de veces hasta destruirla; si no nos destruye primero a nosotros, algo más que probable en las primeras veinte partidas, o quizá más.

Está claro que el apartado gráfico es muy bueno, o al menos mejor que el del primer Sinistar, pero ¿qué hay de la jugabilidad? Ciertamente y para ser sinceros ha perdido mucho, muchísimo, sobre todo teniendo en cuenta que era lo más importante de este juego. Lo primero y más inaudito es la terrible cantidad de teclas o botones que hay que utilizar para sacarle el máximo partido, cuando lo más lógico hubiera sido hacer un juego directo, que enganchara desde la primera partida. Pues no, aquí nos costará sudar mucho antes de terminar derrotando al primer Sinistar. La cantidad de niveles asciende a la cifra de 23, que no son pocos, sin embargo, en todos el mecanismo a seguir es el mismo, con lo que la monotonía roza los niveles de la desesperación.

Sinistar Unleashed es un buen juego, por lo menos en lo referente a los gráficos, pero el resto del juego puede dejar indiferente a cualquiera que se ponga a jugar con él, haya o no jugado a la versión de la década de los '80. Los que tengan un "amor" especial a aquel antológico juego, odiarán este, y como no podía ser de otro modo, los que no hayan vivido el "boom" de los "mata-mata" les resultará como poco insulso. La única conclusión que se puede sacar de un juego como este es que en ocasiones sería mucho más que inteligente dejar el pasado en su lugar, ya que lo único que consiguen es crear una mala imagen a algo que resultó y resultará francamente bueno. Solo para auténticos amantes de los "matamarcianos", los buenos gráficos o aquellos curiosos que deseen ver el mismo juego de antaño casi 20 años después.

El truco es...

Memoriza todos y cada uno de los comandos para salir airoso de las situaciones complicadas, es decir, todas. Recolecta sin parar cristales de los asteroides para tener en todo momento al menos "sinibombas", una de las armas más potentes.

Calificación

Sinistar Unleashed

Pros: Un apartado gráfico impecable en todo sus aspectos; pocos juegos pueden presumir de eso. La sensación de pilotar es buena.
Contras: La monotonía de todos los niveles es asombrosa, desearemos acabar el juego para no volver a jugar jamás, si es que tenemos el "valor" necesario.

Trigonometría aplicada

Expert Pool

Una de las simulaciónes de billar más realistas del mercado está a punto de invadir tu PC con unos gráficos y una física que te harán alucinar. Prepara el taco, ten la tiza a mano y deja que Expert Pool te prepare los billares en los que siempre quisiste jugar.

Los amantes de la trigonometría aplicada están de enhorabuena, pues Expert Pool ha llegado para llenar un gran vacío que existe desde hace un tiempo entre los simuladores de billar. Este juego posee todos los triunfos necesarios para alcanzar el éxito que se merece, y como muestra, un botón: es un título capaz de aunar buenos gráficos, una simulación realista y un entorno de juego francamente impresionante.

Gráficos

Expert Pool ofrece un entorno simulado de juego en tres dimensiones que es de lo mejorcito que hemos podido ver hasta hoy. Existen nada menos que 12 + 1 localizaciones distintas en las que jugar, cada una con su propia atmósfera de juego; podrás demostrar tu habilidad con el taco en todo tipo de ambientes, desde los más selectos hasta tugurios de mala muerte.

Ya hemos apuntado que el entorno de juego se ha cuidado al máximo, pero estos gráficos no serían nada si no tuviesen la forma de un espacio 3D en el que te puedes mover, siempre alrededor de la mesa, con total libertad. Puedes observar las jugadas desde cualquier ángulo, y no creas que hacerlo será algo complicado: todas las acciones que puedas imaginar se controlan con el ratón y sus dos botones, con lo que desplazarse a otro punto de vista o colocar el taco son acciones que se realizan prácticamente sin necesidad de pensar en ellas.

Los jugadores virtuales, por otra parte, añaden su nota de color a la ambientación, aunque hay que reconocer que se podrían haber creado con algo más de detalle: su movimiento parece el de un robot y su grado de detalle no es demasiado elevado. Aun así, su aspecto es lo suficientemente bueno como para pasar por alto alguna que otra pega en su diseño, y esto es algo que se acentúa todavía más al contemplar el juego como un todo, no apartado por apartado.

Manejo

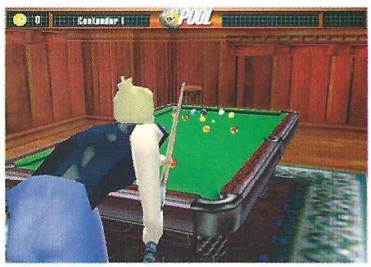
Ya hemos señalado que el manejo de la vistas de Expert Pool es excelente, por lo que te podrás imaginar que esta afirmación también se extiende a su control. Cualquier cosa que quieras hacer se podrá realizar con el ratón.

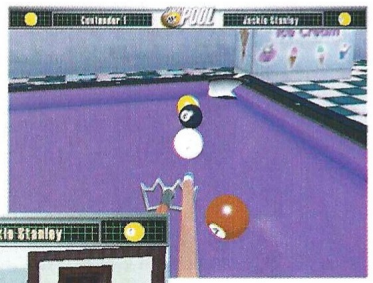
Si quieres cambiar de vista, podrás hacerlo moviendo el ratón. Si lo que deseas es dejar de apuntar a la bola para golpearla, usarás el botón izquierdo en combinación con un movimiento del dispositivo sobre el eje Y más o menos rápido (lo que indicará la fuerza del golpe). Si deseas ampliar o alejar la vista, usarás el mismo procedimiento mientras pulsas el botón derecho del ratón.

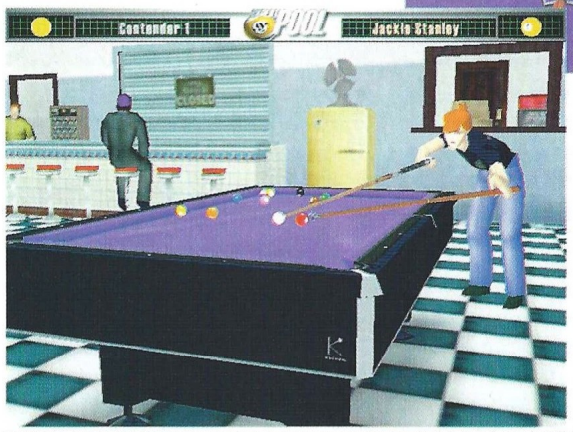
Como ves, es tan sencillo jugar en cualquiera de los 19 modos de juego de Expert Pool, que al menos en este aspecto te resultará sumamente fácil desde la primera partida. No obstante, imaginamos que ya sabrás que dominar la técnica de golpear las bolas te llevará un "poquito" más de tiempo...

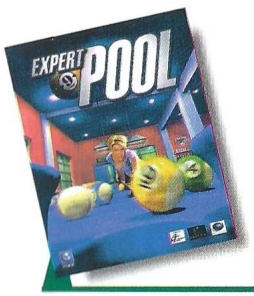
Real

En cuanto pruebes Expert Pool comprobarás que el juego convence desde el primer golpe. Los algoritmos que se han empleado para simular el comportamiento de las bolas son realmente buenos, tanto que se tienen en cuenta todos los parámetros imaginables: los efectos de la mesa, la

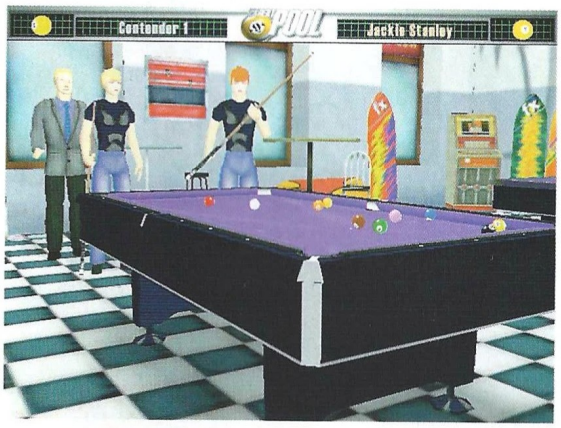








Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, 100Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D 4Mb, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

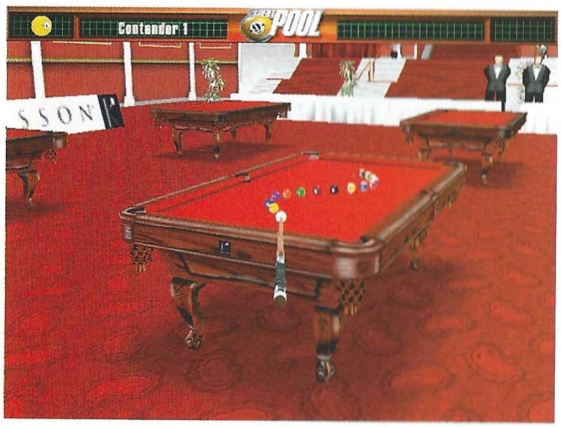


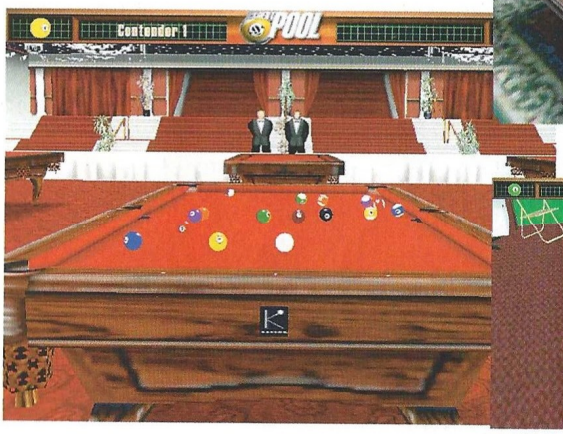
Podrás demostrar tu habilidad con el taco en todo tipo de ambientes, desde los más selectos a tugurios de mala muerte

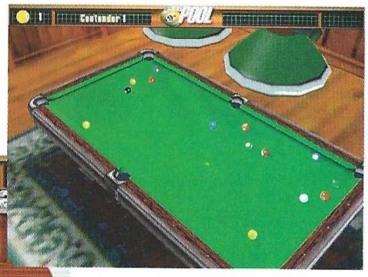
fricción, la fuerza y dirección del taco al golpear la bola...

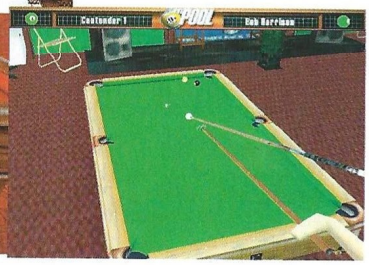
A este hecho se le debe sumar la existencia de nada menos que 198 personajes controlados por la inteligencia artificial del juego (cada uno de los cuales posee sus propias estadísticas), con lo que casi se puede afirmar que nunca jugarás dos veces seguidas con el mismo jugador virtual.

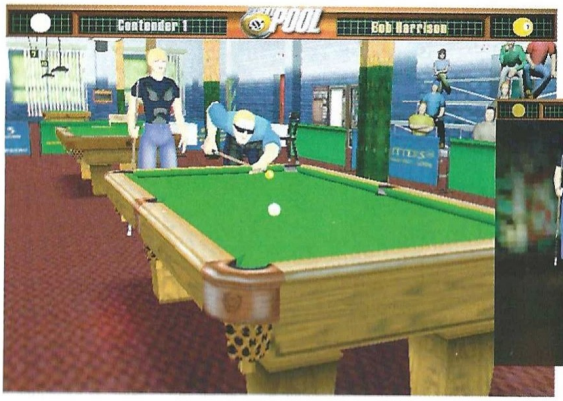
A modo de comentario, las mesas son de Kasson, un fabricante real de mesas de billar; te lo contamos para que te hagas una idea del cuidado que han tenido los desarrolladores en poner el mayor énfasis posible en el realismo de su simulación.

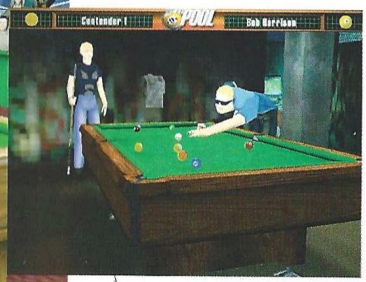


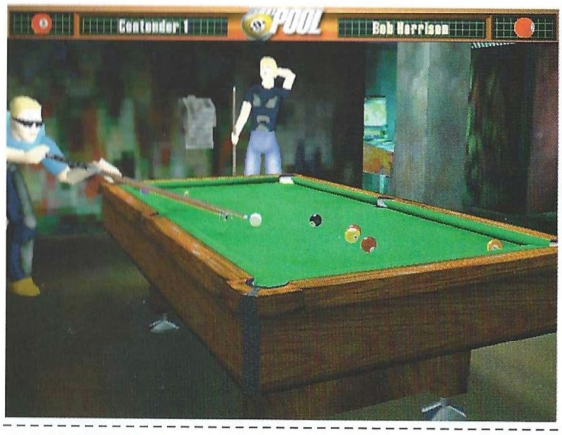






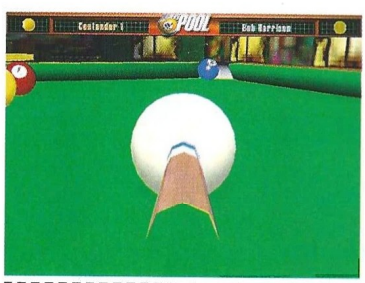






El truco es...

Existe una opción de práctica que te permitirá aprender a golpear la bola a base de romper tacos y gastar tiza. Cuando veas que el golpe no ha sido tan bueno como esperabas, pulsa la tecla U y podrás repetirlo tantas veces como quieras.



Opinión final

Después de haber comprobado las excelentes características de este juego, no hemos podido evitar compararlo con los desarrollos que hasta ahora se encargaban de amenizar los ratos libres de los aficionados a este tipo de simulación: Billares y Virtual Pool 2. Aunque estos son sin duda alguna magníficos títulos, hay que decir que Expert Pool no se queda atrás. Realmente merece la pena.

Calificación

Expert Pool

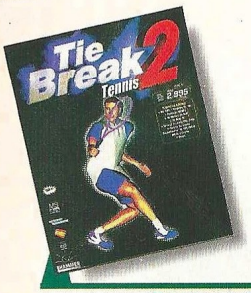
Pros: Es un juego muy bueno, tanto en la faceta de simulación como en la de gráficos. Sus modos de juego alargan su vida útil.

Contras: Se podría haber mejorado el aspecto de los jugadores. La localización al castellano es francamente mala, y encima de vez en cuando en pantalla salen textos en italiano.

Poca evolución

Tie Break 2

A pesar de haber pasado suficiente tiempo como para que los frutos de la evolución se hubieran mostrado, esta segunda parte de Tie Break podría considerarse un "disco de misiones" si fuera juego de estrategia.

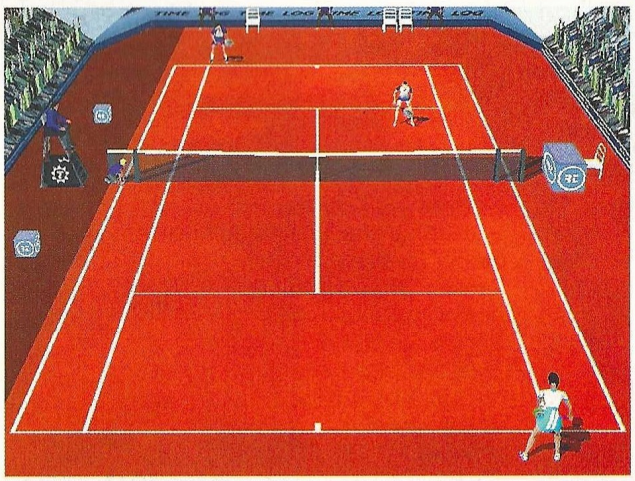


Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100MHz, 16 Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, VGA/SVGA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Hammer Technologies
Distribuidor: Hammer Technologies

No vamos a engañarnos: juegos de tenis no hay muchos. Pero no por eso dejaremos de ser objetivos a la hora de analizarlos. Lo cierto es que Tie Break Tennis 2 no está mal, pero se da una curiosa circunstancia: ha transcurrido casi un año y medio desde que apareció la primera entrega y las diferencias entre una y otra no son tantas como cabría esperar. La calidad de los gráficos es un poco más alta en la secuela, la jugabilidad es buena pero no brilla especialmente y sin embargo se han suprimido algunas cosas: de cuatro jugadores hemos pasado a dos jugadores máximo –sin contar los controlados por el ordenador–. Además, no tendremos oportunidad de disfrutar partidas en modo multijugador a través de Internet, dado que esa opción no existe.

En cuanto a torneos, características de los jugadores y las pistas, iluminación... las similitudes con su predecesor son tantas que parecen el mismo producto. Es cierto que el precio se encuentra muy por debajo de la media, que los requisitos mínimos no son muy altos, y que podremos configurar el juego también para aceleradora gráfica disfrutando de algunos efectos especiales dignos de subrayar, como lo logrado de las sombras y la clara iluminación de la escena cuando disputas un partido. Pero no es menos cierto que a grandes rasgos los cambios han sido mínimos. No se te abrirá la boca de estupor.

En resumen; se trata de un juego medio con una extensa base de datos que –dicho sea de paso– hace al juego un flaco favor. Ocho torneos y más de 20 tipos de partidos diferentes ofrecen mucho juego, animando y varias perspectivas de cámara que pasan la acción desde las 2D a las 3D. Podrás competir contra jugadores controlados por el ordenador, bien sean hombres o mujeres, así como usar tus dotes deportivas contra tus amigos, pero Tie Break 2 es un juego pensado para amantes del tenis, y con toda probabilidad no resultará lo suficientemente atractivo como para enganchar a quienes vean este deporte como algo, en cierta medida, ajeno... En fin, si no tienes ningún juego de tenis, y quieres uno que ofrezca una relación calidad/precio aceptable, ya sabes.



El truco es...

A veces con tan sólo cambiar la perspectiva de las vistas puede convertir un partido problemático en una victoria total. Si te agobias, busca la vista de pájaro.

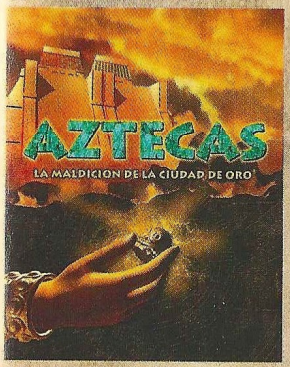
Calificación

Tie Break 2

Pros: Los inevitables frutos de la aceleración gráfica se recogen en esta entrega.
Contras: En ocasiones el manejo de los jugadores no responde exactamente a lo que deseamos.

DE LOS CREADORES DE EGIPTO Y CHINA

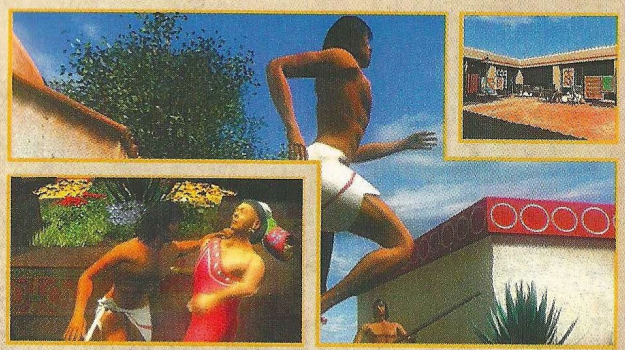
AZTECAS



Tras Versalles, Egipto y China, llega Aztecas, la nueva gran aventura histórica de Cryo.

En 1517, Tenochtitlàn, la capital del Imperio, está en todo su apogeo. Pero el reverso de la medalla brillante se revela muy inquietante... Te esperan emboscadas mortales y encuentros fascinantes. Resuelve la maldición de la ciudad de oro.

Aztecas, la historia ya no se cuenta. Hay que jugarla.



INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

Friendware

www.friendware-europe.com

WWW.AZTECGAME.COM

PC CD

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

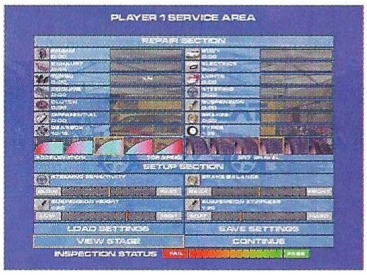
© 1999 Cryo Interactive • France Télécom Multimédia

El más esperado

Rally Championship

En el número de Agosto os adelantábamos en un completo reportaje todo lo que nos esperaba el día que tuviéramos entre las manos el esperadísimo juego Rally Championship. Ése día ha llegado...

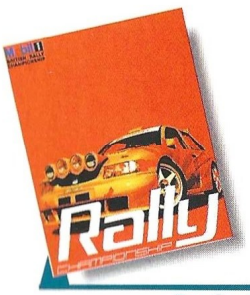
Desde hace ya un buen tiempo se ha estado hablando de Rally Championship, un juego que prometía todo y más todavía. El caso es que todas las opininones que se habían vertido sobre éste título eran alabanzas, auténticas maravillas sobre todo lo que ofrecía frente a otros juegos similares, como por ejemplo Colin McRae, contra el que se dijeron infinidad de cosas. La verdad es que, cuando pudimos ver el juego por primera vez, nos pareció absolutamente genial, unos gráficos reales y exquisitos, los coches participantes en el mundial de Rallies, etc. En todos los aspectos superaba al mencionado Colin, aunque aquí no contamos con los pilotos reales del mundial, algo que a decir verdad tampoco es fundamental.



Como os hemos dicho antes, el juego ya está en nuestras manos, con lo que vamos a poder realizar un exhaustivo análisis de todo lo que encontraremos, lo que no, y por supuesto lo que podría tener para hacer de él un juego aún mejor, algo realmente difícil, pero claro, nunca es suficiente, ni en este juego ni en ninguno. Además de los increíbles gráficos que vamos a encontrar en Rally Championship, hay otras muchas cosas que merecen la pena ser destacadas, como pueden ser la jugabilidad, la duración del juego e incluso el estilo en el que podríamos encasillar el juego, que en este caso está dentro de la sección de simulación, aunque perfectamente podía formar parte de la de acción, ya que Rally Championship cuenta con una opción llamada Arcade, de modo que está destinado para todo tipo de público, tanto para los maestros de la simulación pura y dura como para los que opten por un sistema rápido, sencillo y eficaz a la hora de "echar unas partidas" durante un pequeño descanso. Pero analicemos de un modo detenido el juego ante el que nos encontramos, porque realmente lo merece.

Circuitos "de verdad"

El aspecto que más llama la atención de Rally Championship –al menos inicialmente– son los circuitos: grandes, detallados y reales como en la vida misma. En principio, el juego cuenta con la licencia oficial del Rally Británico, algo realmente bueno, ya que en dicha competición podemos ver unos de los parajes más bellos y difíciles de todos los que están presentes a lo largo del mundial. Cuando comenzamos a jugar, ya sea en el modo Arcade, en el que competiremos contra otros coches para crear más acción, como en el de carrera simple, y empecemos a acelerar al máximo y a ver como se deslizan con una suavidad sorprendente todos y cada uno de los elementos que hay en pantalla, no creeremos realmente lo que estamos presenciando. Bosques frondosos con una diversidad de árboles pasmosa, público presenciando la carrera haga el tiempo que haga, aserraderos en pleno funcionamiento o las simples briznas de hierba o la abundante gravilla en la calzada harán que nos sintamos como si realmente estuviésemos compitiendo en el rallie. Cada detalle de los circuitos es increíble, y a medida



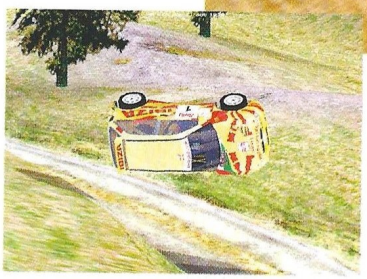
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 20MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta gráfica aceleradora de 4MB, tarjeta de sonido,
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Europress
Distribuidor: Friendware

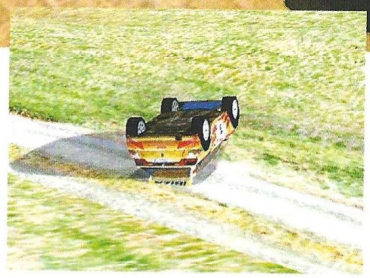
Cuando observemos como se deslizan todos y cada uno de los elementos que hay en pantalla, no creeremos lo que estamos presenciando

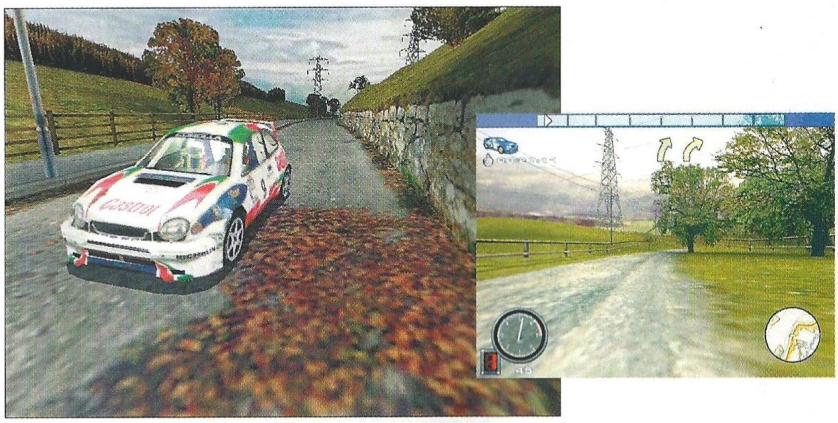
que avancemos, más aún. De todas las perspectivas posibles entre las que podremos optar, la que nos sitúa en el mismísimo parachoques será la mejor para observar desde la "primera línea" todo lo que pasa delante de nuestros ojos a una velocidad vertiginosa.

Otro aspecto que asombrará a todo el mundo no es otro que la longitud con la que se han creado los escenarios. En la mayoría de ellos invertiremos como mínimo unos diez minutos, lo que en cierto modo nos obligará a estar pendientes en todo momento, llegando a una fase en la que conduciremos casi por instinto dbido a la concentración que tendremos, y es que ir a una velocidad media de 190kph. durante una buena cantidad de tramos no es nada normal, sobre todo tratándose de caminos sin asfaltar y llenos de saltos y obstáculos de todo tipo, incluso tendremos que esquivar camiones en alguna ocasión. Para ayudarnos a no colisionar con ningún objeto que esté situado en medio de la calzada, podremos contar con la inestimable ayuda del copiloto, que además está en perfecto castellano y nos indicará, además de los susodichos elementos ajenos al rallie con los que nos podamos topar, de cada una de las curvas, saltos y badenes que haya en el recorrido, además de la longitud de las curvas o lo cerradas que son.

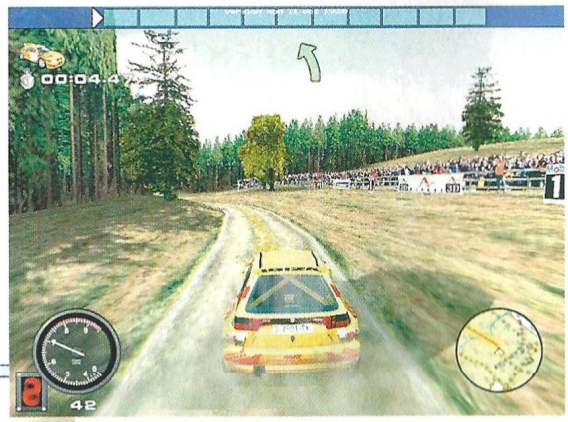
Al comenzar un tramo específico, se nos proporcionará una información vital acerca del lugar en el que va-

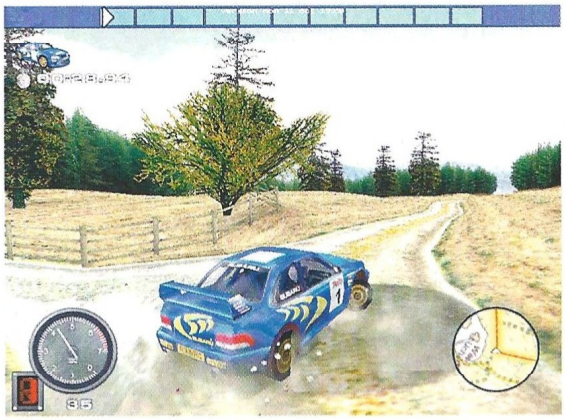


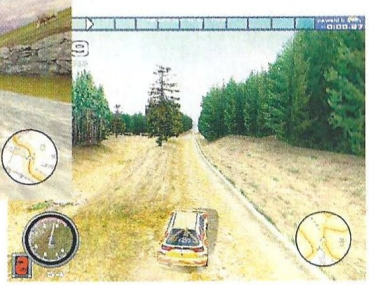




Dependiendo del terreno o el clima nos tendremos que restringir a una determinada conducción y velocidad media







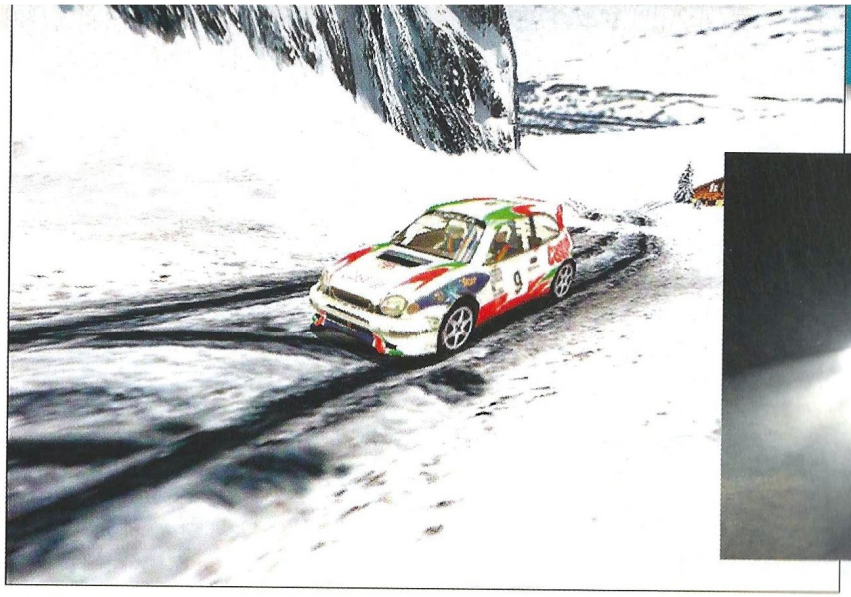
mos a correr, y si queremos podemos examinarlo para no encontrarnos con "sorpresas" desagradables. Se nos informará del clima que hace, es decir, si nieva, llueve o hay una densa niebla que nos dificulte la visibilidad en demasía. Lo que es seguro es que todos los circuitos, al igual que sucede en la realidad, están plagados de dificultades varias, si bien unas serán más fáciles de superar que otras, como en todo buen simulador que se precie. En lo referente a los circuitos solo podemos poner una ligera pega: aquellos que dispongan de un buen equipo, es decir, que sea capaz de hacerse mover a este "monstruo" con soltura, notarán como en los que están más detallados hay momentos en los que aparecen unas incómodas ralentizaciones, sobre todo en la vista exterior, aunque afortunadamente se podrán suprimir determinados elementos decorativos, ya que la jugabilidad al fin y al cabo es lo más importante de un buen juego.

El truco es...

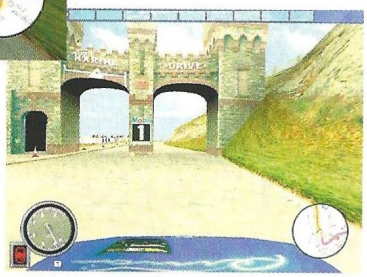
Vigila de un modo constante todas las indicaciones que te dé el copiloto, y por supuesto no descuides las revoluciones del motor y otros elementos mecánicos, de lo contrario no conseguirás nada.

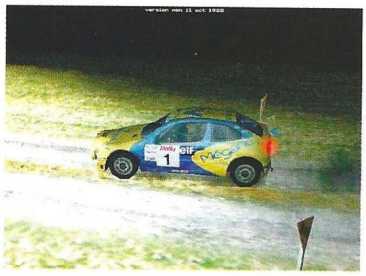
Unas máquinas soberbias

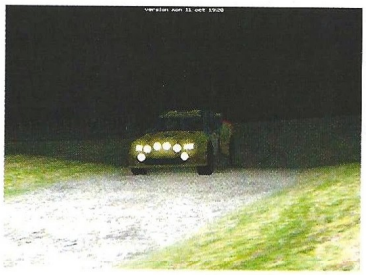
De todos es sabido que los coches participantes en el mundial de rallies son, salvando las lógicas diferencias, como los que podemos encontrar en la calle en su faceta de turismo, es decir, utilitarios como el que podemos tener. Pues afortunadamente, los vehículos presentes en Rally Championship son "auténticos" y reales, ninguna invención, es más, la publicidad y detalles de los de verdad también los tienen estos. El Seat Córdoba, el Peugeot 206 o el Subaru Impreza podrán estar durante un agradable rato bajo nuestro control, poniéndolos al máximo de sus capacidades, tanto que en ocasiones llegaremos a "quemarlos". El control de los coches también es muy bueno, y no nos costará mucho tiempo adaptarnos al freno de mano, que en



En el juego también hay cabida para la conducción nocturna, que por cierto está muy bien conseguida







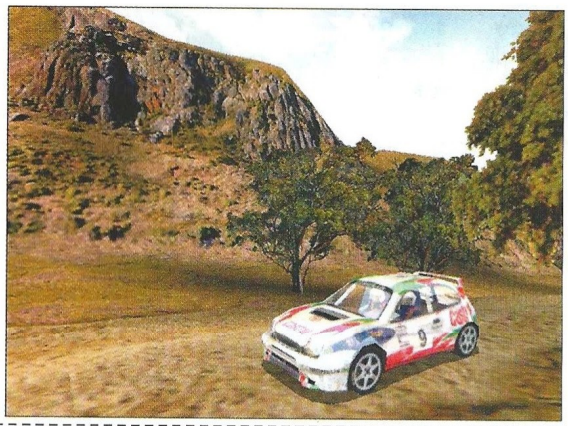
otros títulos resulta prácticamente incontrolable.

Este es otro aspecto importante, debido a que muchas veces no podremos pedir al coche el máximo. Dependiendo del terreno o el clima nos tendremos que restringir a una determinada conducción y velocidad media, de lo contrario nuestro vehículo comenzará a resentirse y, muy a nuestro pesar, no podremos acabar el Rallie.

Cuando acabemos un tramo, nuestro coche pasará por el taller, lugar en el que se nos realizará un "test" a todos los elementos como los neumáticos, el motor y todo lo demás; si una sola cosa no pasa la prueba, nos dará igual haber quedado en primera posición porque no nos servirá absolutamente de nada, seremos descalificados en esa prueba en concreto. Suerte que mientras estamos corriendo, unos mensajes aparecerán en la pantalla avisándonos si estamos forzando alguna parte específica, que normalmente suele ser el motor.

En Rally Championship también hay cabida para la conducción nocturna, que por cierto está muy bien conseguida. La sensación de conducir uno de estos coches a toda velocidad entre la densidad de un bosque ayudándonos únicamente de los faros del coche es capaz de poner nervioso al más tranquilo, ya que la visibilidad es casi nula, lo que no quiere decir que le reste jugabilidad. Con el sol sucede lo mismo; si conducimos frente a él, lo veremos todo borroso, perdiendo un porcentaje muy alto de visión.

Como podéis ver, Rally Championship cumple sobradamente con las expectativas levantadas, siendo el único "fallo" que se le puede achcar el tener que poseer un equipo tan potente –muy potente–, pero hoy por hoy, no tiene ningún rival dentro de la simulación de rallies, salvo Sega Rally 2, aunque éste último es el mejor en el terreno Arcade, no simulación: cada uno es el líder en su género.



Calificación

Rally Championship

Pros: Un apartado gráfico tan real, increíble y bello que no parece ser un videojuego. Incluir un modo Arcade en el que correr con otros coches a la vez alarga la vida del juego una barbaridad.

Contras: Necesitaremos un equipo completamente o actualizado para mover tal cantidad de información

Gusto por lo antiguo

Nations

Si alguien pensaba que con la llegada del, tan esperado, año 2.000, comenzaría una nueva era para el hombre, está completamente equivocado. Seguiremos volando en antiguos aviones con motor a pistón, o por lo menos esa es lo que ocurrirá en nuestros ordenadores.

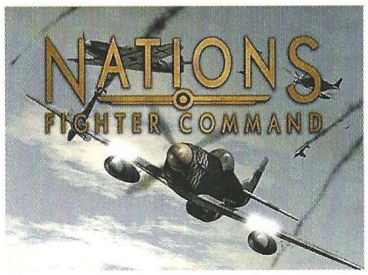
Esta visto que lo antiguo vende, como se deduce de los numerosos simuladores de vuelo de la Primera y Segunda Guerra Mundial que han aparecido hasta la fecha –y los que llegarán en los próximos meses–.

De nuevo la Segunda

No es de extrañar que la Segunda Guerra Mundial este dando tanto juego en cuanto a simuladores de vuelo se refiere, especialmente si tenemos en cuenta que ha sido el mayor conflicto de la historia y que la inmensa mayoría de las bases de la aviación moderna se establecieron en ella. Nations nos sitúa al comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Dependiendo del bando elegido, inglés, americano o alemán, comenzaremos en un sitio o en otro, avanzando o defendiéndonos según nos retiramos... tal y como estaban las cosas hace unos 50 años.

Si elegimos al bando inglés, nos encontraremos frente a la ardua misión de dar apoyo aéreo a nuestro ejército en retirada en las playas de Dunkerque, durante 1.940. Por el contrario, desde el bando americano o el alemán, comenzaremos atacando. Con el americano lo haremos en las cálidas arenas de Africa en 1.941 y con el alemán, en 1.940, surcando los cielos de la asediada Inglaterra.

En cada uno de ellos deberemos ir completando con éxito cada misión para poder pasar a la siguiente. No podemos saltarnos ninguna misión, es un requisito obligatorio. Esto sólo ocurre en el modo campaña; en los modos Multijugador y Acción Rápida podremos elegir la misión a nuestro antojo.



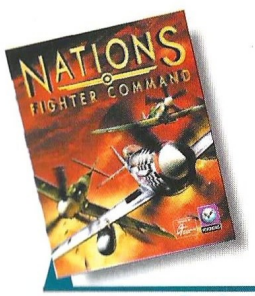
Aunque pueda parecer un poco duro, ya que alguna misión se nos puede atragantar, no hay que preocuparse. Si nuestro avión es derribado, no tendremos que comenzar desde el principio: podremos volver a volar la misión hasta que consigamos pasarla. Nuestro piloto no será capturado ni morirá, estará listo y fresco para la siguiente misión, pase lo que pase.

Los objetivos de las misiones que nos pueden encomendar son muy variados, desde escolta de bombarderos, ataque al suelo –ya sea un convoy, un aeródromo o un barco–; objetivos de oportunidad, volar por territorio enemigo destruyendo todo lo que veamos, etc. Esto hará que la monotonía brille por su ausencia.

El medio de trabajo

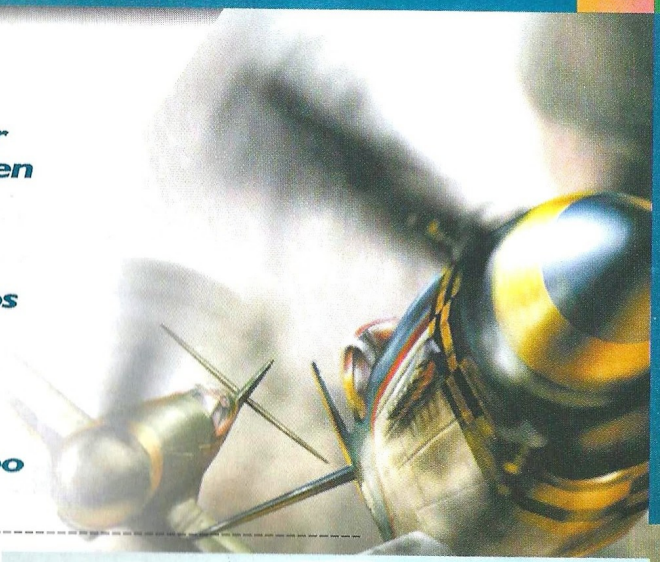
Para poder llevar a buen puerto nuestros objetivos, disponemos de diversos aviones, cada uno apropiado para un tipo de misión, aunque haya veces que no nos dejen cambiarlo. Más o menos están los aviones más representativos de cada bando.

Con el inglés dispondremos del Spitfire (aunque no el modelo de la Batalla de Inglaterra), el Hurricane, el Hawker Typhoon y el De Havilland Mosquito, no muy habitual en los simuladores. En cuanto al bando americano

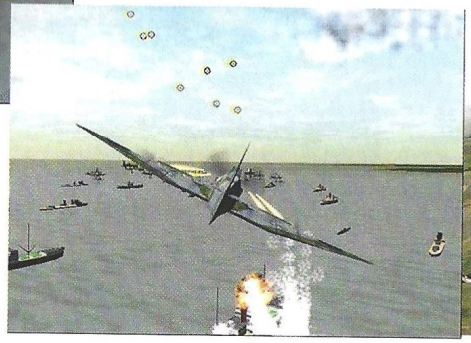


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D 4Mb, CD-ROM 8x, Windows 95/98, 1 Gb de espacio libre en disco duro, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

Para poder llevar a buen puerto nuestros objetivos disponemos de varios aviones, cada uno apropiado para un tipo de misión



rra Mundial, el Me.163 Komet; además está el Me-262, el primer caza a reacción operativo del mundo, el famoso ME-109 modelos E y G y el Focke-Wulf FW-190 D9.



podemos encontrar el P-51 D Mustang, el P-47 Thunderbolt de los últimos modelos, el avión insignia de los Tigres Voladores, el Curtiss P-40, aunque nosotros los volaremos en Africa y no en China como Chennault, y el P-38 Lightning (el avión que pilotó el autor del Principito). Y, finalmente, con el bando alemán, podremos volar en uno de los aviones más raros de la Segunda Guerra Mundial, el Me.163 Komet; además está el Me-262, el primer caza a reacción operativo del mundo, el famoso ME-109 modelos E y G y el Focke-Wulf FW-190 D9.

El truco es...

Antes de ponerte a disparar como un loco, pulsa la tecla 'T' para localizar al enemigo. Acércate lo más posible a él, hasta que ocupe el parabrisas de tu avión y, entonces, dispara. La cantidad de munición es bastante escasa y en más de una ocasión te quedarás sin ella en el momento más inoportuno.

Cada uno de ellos esta fielmente construido exteriormente, aunque la "mano de pintura" que tienen no sea demasiado buena. Tienen detalles como insignias, y en algunos las barras de invasión; el problema es que están difuminadas, como si no hubiesen dejado secarse la pintura, por lo que, por ejemplo, en el Spitfire, la insignia es más un borrón oscuro que otra cosa. El interior tampoco está demasiado conseguido, cada avión tiene su propia cabina pero no está lograda.: unos cuantos diales y poco más. Además, sólo podremos mirar en cuatro direcciones, no hay cabina virtual.

Calificación

Nations

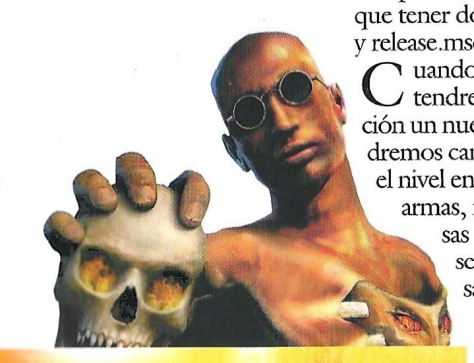
Pros: Fieles reproducciones de los aviones. Podemos volar aviones que antes no habían aparecido o lo habían hecho en segundo plano. Podremos volar en otro teatro de operaciones que no sea Europa, Africa. Las voces de la radio serán en inglés o alemán, según sea nuestro bando.

Contras: Las cabinas no están muy conseguidas. El terreno es un mapa de texturas repetido hasta la saciedad, y el resto de texturas están colocadas "a capón", no hay una paso progresivo de una a otra.

Especial Top Secret

Truco y trato

Trucos y cientos de trucos es lo que buscáis muchos de vosotros para todos los tipos de juegos, aunque algunas personas deciden no utilizarlos para una mayor duración del juego. Pero muchas veces, sobre todo por la dificultad de algunos, no queda más remedio, y para eso estamos aquí, para ayudaros.



SHADOWMAN

La última gran producción de Acclaim, aparte de ser un juego fantástico y capaz de helar la sangre al más valiente, es bastante difícil, así pues, vamos a echaros una mano para "allanar" el camino a los menos hábiles. Leer de un modo detenido y seguir todos los pasos para que funcione correctamente.

Una vez que hayáis instalado el juego en el disco duro de vuestro ordenador, dirigíos a la carpeta en la que lo tengáis copiado y buscar una carpeta con el nombre de Data. Una vez estéis dentro seguir esta ruta: Scripts\Menus\Spanish. Una vez aquí, veréis que solo hay un archivo llamado release.msc, cambiar el nombre por release.men

Ahora ir a la carpeta English y copiar el archivo debug.msc para posteriormente pegarlo en la carpeta Spanish y cambiar su nombre por release.msc. Ahora tenéis que tener dos archivos, release.men y release.msc

Cuando comencemos a jugar tendremos a nuestra disposición un nuevo menú, en el que podremos cambiar, entre otras cosas, el nivel en el que queremos jugar, armas, munición y muchas cosas más. A partir de ahora scrá mucho más sencillo salvar al mundo de las oscuras fuerzas del mal.

Por último, si queréis volver a dejar el juego en su estado inicial, lo único que tenéis que hacer es cambiar el nombre de release.men por release.msc y eleminar al que llamasteis release.msc

RE-VOLT

Vamos con otro título de Acclaim. Se trata ni más ni menos que de Re-Volt, un juego en el que controlamos unos pequeños pero veloces coches de radio control. El juego guarda muchas sorpresas la mar de variadas, como obtener todos los coches desde un principio, incluyendo un rápido platillo volante.

Para hacer que funcionen, tenéis que introducir uno de los siguientes códigos en la rueda que introducís vuestro nombre.

-**carnival:** Todos los coches
-**sadist:** Seleccionas el arma que quieres con SHIFT derecha
-**tracker:** Todos los circuitos
-**changeling:** Cambia de coche durante la carrera
-**tvtime:** Usa F5 y F6 para cambiar de cámara
-**drinkme:** Coches más pequeños
-**urco:** El O.V.N.I. se puede seleccionar
-**joker:** Coches idénticos en Multiplayer

SINISTAR

Pocos juegos hay tan difíciles como este "matamarcianos", de modo que si no lográis avanzar con soltura, aquí tenéis un truco con el que cambiar el nivel. Lo único que debéis hacer es hacer aparecer la consola con la tecla "[" o la que tengáis definida en las opciones. Ahora hay que introducir la palabra level y tras ella el número de la fase a la que queráis transportaros entre 0 y 23, por ejemplo level 14. Seréis catapultados al instante. Otra cosa más, si ponéis level end, podréis ver la secuencia final del juego.

PRINCE OF PERSIA 3D

Uno de los juegos que más hemos estado esperando, es también de los más largos y difíciles, de modo que os vamos a dar el modo de ir al nivel que queráis.

Antes de nada, ir al menú de inicio, programas, prince of persia 3D y hacer un clic derecho de ratón en el ejecutable: POP3D.EXE. Mirar las propiedades del archivo e introducir uno de los siguientes códigos detrás del nombre completo del archivo:

-l"**geometry\rooms\prisonfix**"

En todos hay que poner lo mismo cambiando la última palabra por una de las de esta lista:

ivorytwr
cistern

palace2
palace3
palace4
roof1
cityanddocks
dirig 1 a
dirig 1 b
dirig2
dirigfinale
ruins
cliffs
solar1
moontemple
finale

Luego solo debes ejecutar el programa y seleccionar Nuevo Juego, y aparecerás en el nivel seleccionado con anterioridad.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

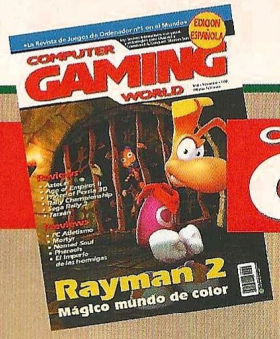
En muchos juegos de estrategia, como es el caso de este, las algunas ayudas no vienen nada mal, ya sea por la dificultad que atesoran o simplemente por creernos "dioses" invencibles ante el enemigo. Para lograr algunas cosas muy útiles, debéis comenzar una campaña para un jugador o para varios, y una vez estéis dentro del juego pulsar Enter para que aparezca el lugar donde se introducen los mensajes, presionar + e introducir uno de los códigos que aparecen abajo y presionar nuevamente Enter. Si vuelves a introducir el código, será desactivado.

Atm: Conseguir maná
Doubleshot: Las armas dañan el doble
halfshot: Las armas dañan la mitad
Infrared: Niebla de guerra
Nowisee: Mapa completo
Zipper: Las unidades construyen más rápido

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS OCHO JUEGOS "BIG RED RACING" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº46 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

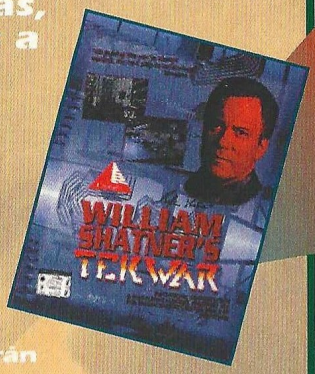
SERGIO GONZALEZ LOPEZ ..... ALCALDE DE JIMENEZ (ZARAGOZA)
ERNESTO BENITEZ GONZALEZ ..... OGIJARES (GRANADA)
FERNANDO EXPOSITO ARRIBAS ..... VALENCIA
ROSARIO SERRANO PEYDRO ..... MOSTOLES (MADRID)
MANUEL MARTIN TRUJILLO ..... CORNELLA (BARCELONA)
MARIANO SOLER BADIA ..... VALENCIA
ALBERTO LOPEZ LORENZO ..... SALVATIERRA DE MIÑO (PONTEVEDRA)
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 9 JUEGOS "WILLIAM SHATNER´S TEKWAR"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

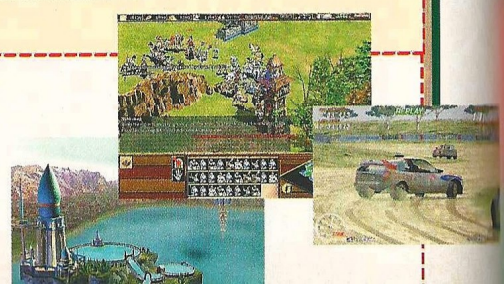
Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )



CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

TIE BREAK 2

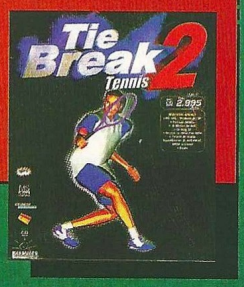
HAMMER TECHNOLOGIES

Tenis y sólo tenis es lo que nos ofrece este juego, en el que podremos seleccionar entre una gran cantidad de tenistas de todo el mundo para conseguir los torneos más prestigiosos que se celebran alrededor del globo. Se puede optar por jugar en césped, tierra batida y pista rápida, a cuál más complicada. Los adversarios son duros, y en muy pocas ocasiones nos cederán parte de su terreno.

Lanzando globos, voleas y paralelos desbancaremos al número uno mundial para ocupar su trono, en un juego que resulta al cabo de un tiempo divertido, sólo nos tendremos que acostumbrar a su control para llegar a realizar auténticas virguerías con la raqueta. A todo esto hay que añadirle una completa base de datos con los nombres y fechas de nacimiento de los tenistas, tanto masculinos como femeninos. Tie Break Tennis 2 nos ofrece un modo para dos jugadores con el que realizar auténticos campeonatos junto con un amigo.

Si eres capaz de responder con "maestría" a la pregunta que te planteamos, puedes conseguir uno de los 50 que regalamos. Pero atención, necesitarás ponerte al dia en lo referente a este fantástico deporte para disfrutar plenamente de él.

¿CUANTOS TORNEOS DIFERENTES SE PUEDEN JUGAR EN "TIE BREAK 2"?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Tie Break 2")

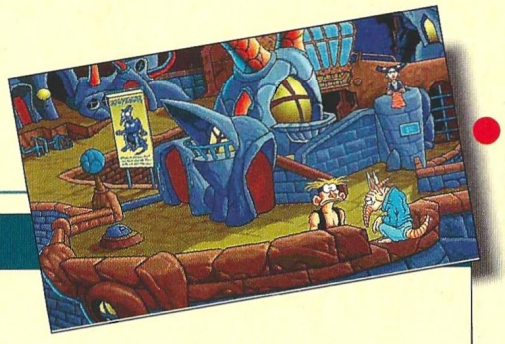
2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 50, que conseguirán uno de los juegos Tie Break 2. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Diciembre de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 13 de Diciembre de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 15 de Diciembre de 1999, publicándose el resultado en el número 50, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

CD's

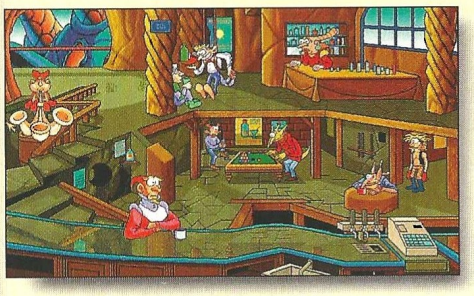


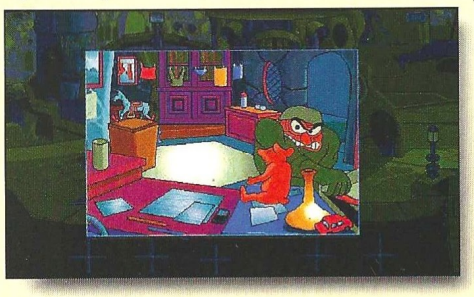
CD 1 — El juego

WOODRUFF

Este mes Computer Gaming World te regala Woodruff, una fantástica aventura gráfica con un gran sentido del humor. Un niño llamado Woodruff sufre de un modo repentino un cambio radical, se transforma en adulto y no recuerda absolutamente nada de su "anterior" vida. Investigando y explorando por todos los rincones, tendrá que recuperar su identidad y encontrar al villano que mató a balazos a su querido osito de peluche. Ayuda a Woodruff a lo largo de infinidad de pantallas con los textos y voces en castellano.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486 a 33 Mhz, 8 Mb de RAM, CD-ROM 2X, SVGA 256 colores, 2 Mb de disco duro, tarjeta de sonido, Windows 3.1 ó Windows 95/98.
INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza mediante autoarranque, o si se prefiere entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "setup.exe".
NOTA: Si al comenzar recibes el mensaje de "screen type incorrect", debes cambiar la configuración de tu pantalla a 640x480x256 colores.
CONTROLES: El juego se puede controlar mediante ratón. Al tratarse de una aventura de apuntar y hacer clic, todo se controla con ratón, al igual que otras aventuras similares.
PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución completa está incluida dentro de los Top Secret Interactivos de este mes.
SERVICIO TÉCNICO:
WOODRUFF funciona desde Windows 3.1 ó Windows 95/98.
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 3.1 ó Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.





CD 2 — UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0
CARPETA: DIRECTX
INSTALACIÓN: DX6ESP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

DIRECTX 6.1
CARPETA: DIRECTX
INSTALACIÓN: DX61CORE.EXE
Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite.

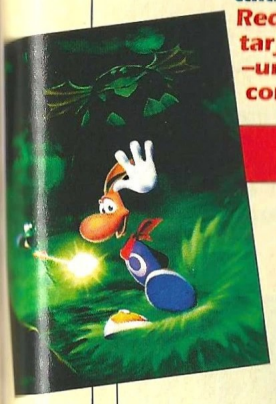
EXPLORER
CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

NESTCAPE
CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

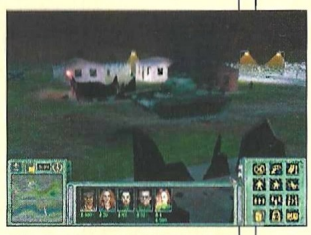


RAYMAN 2

Pentium-133, 32 Mb de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/RaymanDemo
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Desde el menú principal, selecciona Options para ver, entre otras opciones, todos los controles. Puedes controlar con teclado o joystick.

SHADOW COMPANY

Pentium-200, 32 MB RAM, SVGA, ratón
CARPETA: Demos/ShadowDemo
INSTALACIÓN: SCDemo.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón y con algunas teclas que podrás ver en las opciones.



SEVEN KINGDOMS

Pentium-166, 32 Mb de RAM, SVGA

CARPETA: Demos/DemoSeven
INSTALACIÓN: Instalación:7K2.exe
CONTROLES: Accede a las opciones del menú principal para ver los controles.

STAR WARS PIT DROIDS

Pentium-166, 32Mb de RAM, SVGA

CARPETA: Demos/PitDroids-Demo
INSTALACIÓN: PitDroidsdemo.exeControles.
CONTROLES: El juego se controla con ratón.

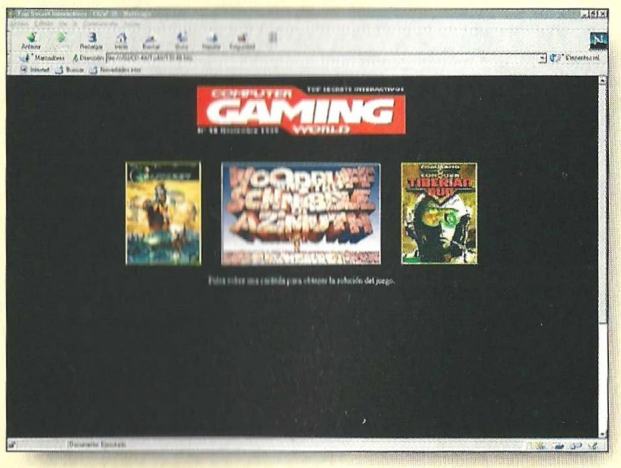
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS: GUIAS COMPLETAS PARA C&C: TIBERIAN SUN, OUTCAST Y WOODRUFF

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI48 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-48. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

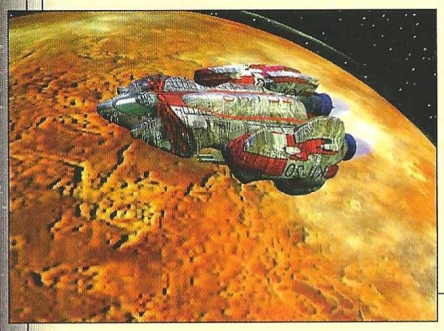


CD's

DEMOS JUGABLES

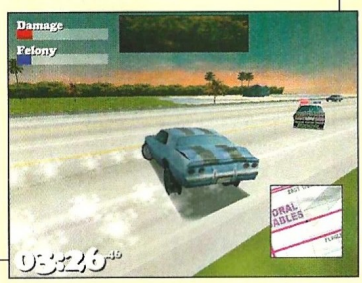
SPACE CLASH

Pentium-166, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/SpaceClashDemo
INSTALACIÓN: Instalar.exe
CONTROLES: Mueve a tus tropas con el ratón.



DRIVER

Requisitos: Pentium-166, 32 Mb de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Setup.exe
CONTROLES: Podrás cambiar los controles desde las opciones del juego.

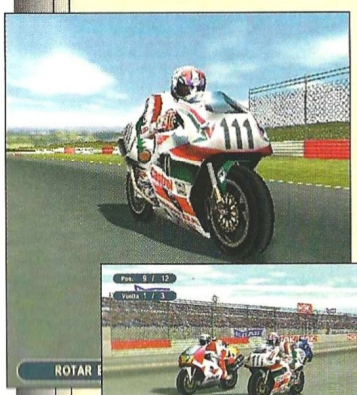


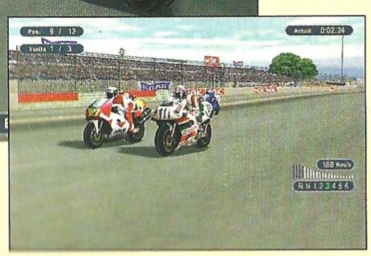
SEGA RALLY 2

Pentium-200, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/DemoRally2
INSTALACIÓN: RALLY2DEMOa.exe
CONTROLES: Cuando lo ejecutes podrás definir el teclado o el joystick.

CASTROL HONDA

Pentium-166, 24 Mb de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/CastrolDemo
INSTALACIÓN: chs2000demo.exe
CONTROLES: En las opciones podrás cambiarlos a tu voluntad, ya sea teclado o GamePad.





PONG

Pentium-166, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/DemoPong
INSTALACIÓN: PongDemo.exe
CONTROLES: Utiliza el cursor arriba y abajo para desplazar la barra. Con Enter sueltas la bola.

STAR WARS: GUNGAN FRONTIER

Pentium-166, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/GunganDemo
INSTALACIÓN: naboo.exe
CONTROLES: Utiliza el ratón para desplazarte por el mapa.

RITES OF WAR: WARHAMMER 40.000

Pentium-200, 64 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/DemoWarHam
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Con el ratón harás que tus tropas se desplacen.

CD 2

DEMOS JUGABLES

REVENANT

Pentium-233, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/RevenantDemo
INSTALACIÓN: RevenantDemo.exe
CONTROLES: Usa el ratón para mover al protagonista por la pantalla.

UNREAL TOURNAMENT

Pentium-200, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/DemoUnreal
INSTALACIÓN: utdemo348.exe
CONTROLES: En este juego, se usa tanto el ratón como algunas teclas que podrás definir.

EXPERT POOL

Pentium-166, 16 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/ExpertDemo
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Afina la puntería con el ratón y lanza.

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS DIEZ LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO SHADOWMAN PUBLICADO EN EL Nº46 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JOKIN JIMENEZ GARCIA ..... BILBAO(VIZCAYA)
LAIA TURELLOLS FIGUERAS ..... REUS (TARRAGONA)
MANUEL SUAREZ SALVATIERRA ..... BRUNETE (MADRID)
IMANOL PICABEA LARRALDE ..... VERA DE BIDASOA (NAVARRA)
ALVARO MARIN PEREZ ..... LOGROÑO (LA RIOJA)
SERGI MELENDEZ MUÑOZ ..... TOSSA DE MAR (GERONA)
NESKUTS URQULIO ARRAIZ ..... LAS ARENAS (VIZCAYA)
LUCAS VAZQUEZ BESTEIRO ..... SARRIA (LUGO)
ELENA FERNANDEZ MARTINEZ ..... SORIA
HECTOR PRIETO PEREZ ..... ERANDIO (VIZCAYA)

EL GANADOR DE LA ESTATUA DE SHADOWMAN CORRESPONDIENTE AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº46 DE CGW ES EL SIGUIENTE:

ANTONIO CANCHO POLO ..... CACERES

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Blade Runner	Dinamic
3	Sanitarium	Erbe
4	Grim Fandango	Electronic Arts
5	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires	Microsoft
2	Commandos	Proein
3	Anno 1602	Infogrames
4	Starcraft	Havas
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Unreal	Friendware
4	Quake II	Proein
5	Half-Life	Havas

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	Fútbol Int. 2000	Microsoft
5	Roland Garros 99	Friendware

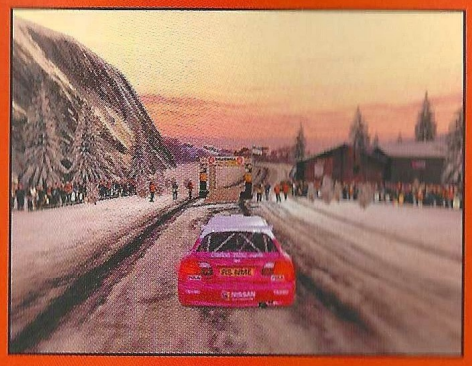
TOP 5 SIMULADORES

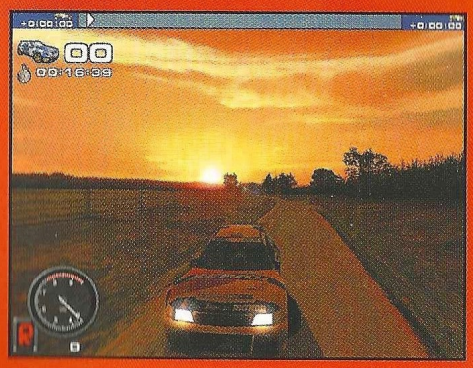
1	TOCA 2	Proein
2	Comanche 3	Electronic Arts
3	Apache-Havoc	Dinamic
4	Oficial F1 Racing	Proein
5	Pro Pilot 99	Havas

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires	Microsoft	EST.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Tomb Raider III	Proein	ACC.
4	Anno 1602	Infogrames	EST.
5	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
6	Unreal	Friendware	ACC.
7	Quake II	Proein	ACC.
8	Silver	Infogrames	AV/R.
9	Half-Life	Havas	ACC.
10	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
11	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
12	Sanitarium	Erbe	AV/R.
13	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
14	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
15	Starcraft	Havas	EST.
16	Tomb Raider II	Proein	ACC.
17	Doom II	Friendware	ACC.
18	Civilization II	Proein	EST.
19	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
20	Warcraft II	Havas	EST.
21	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
22	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
23	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
24	Diablo	Havas	AV/R.
25	Civilization: CTP	Proein	EST.
26	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
27	Outcast	Infogrames	AV/R.
28	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
29	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
30	Ring	Friendware	AV/R.
31	Commandos: MADD	Proein	EST.
32	Atlantis	Friendware	AV/R.
33	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
34	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
35	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
36	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
37	Kingpin	Proein	ACC.
38	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
39	SWE1:La Amenaza Fantasma	Electronic Arts	ACC.
40	TOCA 2	Proein	SIM.
41	Crónicas de la Luna Negra	Friendware	EST.
42	Shadowman	Acclaim	ACC.
43	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
44	Age of Empires II	Microsoft	EST.
45	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
46	Braveheart	Proein	EST.
47	Requiem: Avenging Angel	Proein	ACC.
48	Unreal Tournament	GT Interactive	ACC.
49	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
50	Expendable	Friendware	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia





"Será algo más que el mejor" *-Micromanía-*

"Supera a Colin McRae en todos y cada uno de los aspectos" *-Computer Gaming World-*

"Rally Championship va a levantar pasiones" *-PC Actual-*

"Colin McRae parece un chiste al lado de Rally Championship" *-Joystick Francia-*

"El mejor juego de PC jamás creado" *-Ultimate PC Inglaterra-*

Rally CHAMPIONSHIP

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Friendware

www.friendware-europe.com

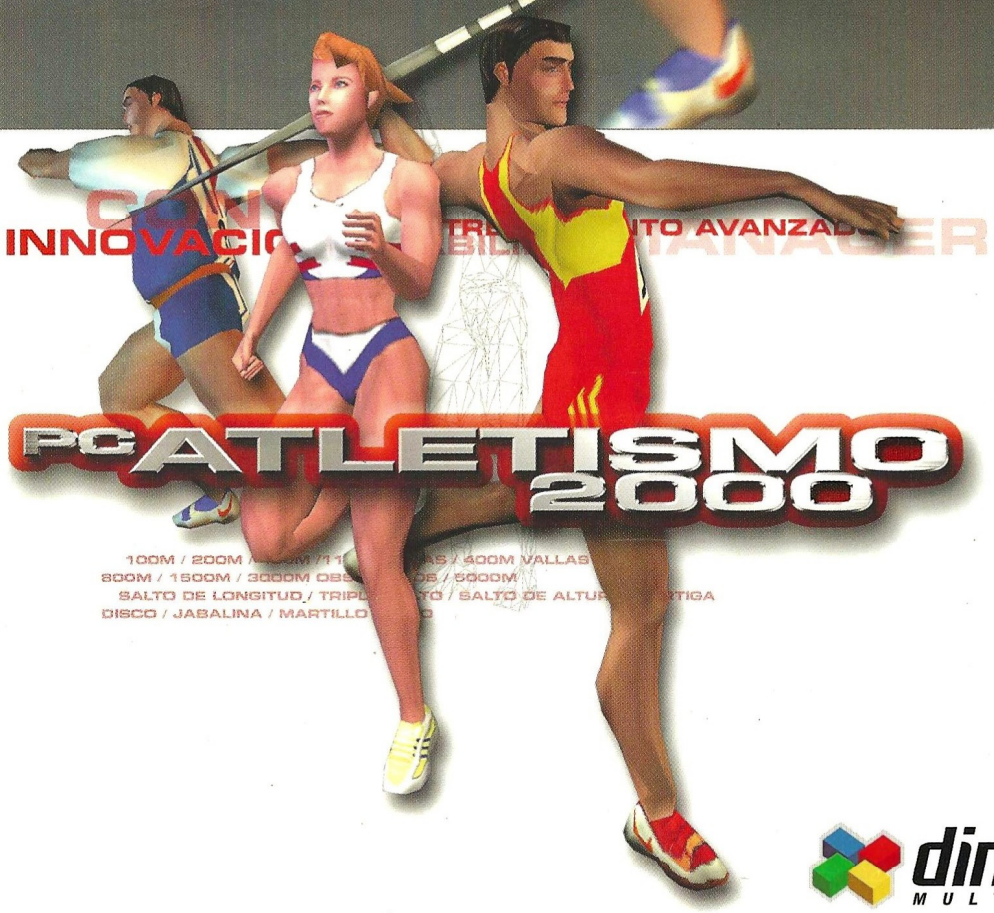
ACTUALIZE

MF Magnetic Fields

CREATIVE

Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

citius | altius | fortius | **revolutionarius**



INNOVACIÓN

PC ATLETISMO 2000

100M / 200M / 400M / 110M VALLAS / 400M VALLAS
800M / 1500M / 3000M OBSTÁCULOS / 5000M
SALTO DE LONGITUD / TRIPLE SALTO / SALTO DE ALTURA / PÉRTIGA
DISCO / JABALINA / MARTILLO / PESO

Dinamic Multimedia presenta el primer manager + simulador de atletismo para ordenadores personales: una auténtica revolución por su innovación tecnológica y su jugabilidad.

Compite en las pruebas emblemáticas de velocidad, fondo, saltos y lanzamientos; dirige los entrenamientos de tu atleta para batir las marcas mundiales y los records olímpicos.

La emoción está servida; la cita:

muy pronto | **en tu pc**

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática